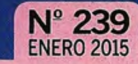
POR SÓLO 3,99€ UN JUEGO ORIGINAL DE FX PARA PC ¡GRATIS!





AÑO XXX Número 239
8 424094 820313 00239
P.V.P. CANARIAS 4,14€

¡ESTRENA 2015 A TOPE!

Grand Theft Auto V

¡CADA DÍA MÁS CERCA DE TU PC!

REPORTAJE

FX FÚTBOL 2015

¡TODAS LAS TÁCTICAS PARA GANAR LA PRÓXIMA LIGA!

AHÓRRATE 5€ EN DRAGON AGE INQUISITION

PREVIEW

ELITE: DANGEROUS

¡CÓMO CONQUISTAR TODA LA GALAXIA!

LO + HOT

LAKENTO MVR

LA REALIDAD VIRTUAL DOMÉSTICA MADE IN SPAIN

JUEGOS DEL MES

- DRAGON AGE: INQUISITION
- WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR
- ASSASSIN'S CREED: UNITY
- FAR CRY 4
- THIS WAR OF MINE
- COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT
- NBA 2K15
- TESLAGRAD
- RANDAL'S MONDAY
- FOOTBALL MANAGER 2015
- DEADCORE

Y ADEMÁS: ¡DESCUBRE «STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID»!



PC DVD ROM
FX
FX FÚTBOL 2015
FX FÚTBOL 2015
YA A LA VENTA
3
www.pegi.info
FX FÚTBOL 2015
LLEGA CARGADO DE NOVEDADES
EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA

DEMUESTRA QUE ERES EL MEJOR ENTRENADOR Y PRESIDENTE DE UN CLUB DE FÚTBOL

NUEVO MÁNAGER



NUEVOS FICHAJES



NUEVAS TÁCTICAS



NUEVAS ÓRDENES



NUEVO SIMULADOR



LA PIZARRA



CAÑONAZO





El mejor año del PC

Bienvenido a **Micromanía**. ¡Feliz año nuevo! 2014 se va y empezamos un nuevo año. Un año lleno de promesas... ¿o de realidades? ¿Es posible que 2015 vaya a ser el mejor año desde hace mucho tiempo para los jugadores de PC? Sí, sé que decir algo así cuando esto no ha hecho más que empezar es bastante temerario, pero basta ver algo como **«GTA V» este mes en portada** como para estar seguro de que, cuando menos, con uno de los mejores juegos de todos los tiempos -según los que lo han probado en otros formatos- a punto de ver la luz, los jugadores de PC vamos a disfrutar de experiencias únicas en 2015. Y tengo muchas ganas de echarle mano, te lo aseguro.

No es, sin embargo -está claro-, el único gran juego que va a llegar en 2015. Y eso que ha habido malas noticias respecto a alguno de los títulos más esperados. Justo al cierre de este número de Micromanía CD Projekt RED anunció el retraso de tres meses de **«The Witcher 3»**. Mala noticia, sí, pero el juego sigue saliendo en 2015. Son sólo tres meses. Aguantaremos, ¡qué remedio! ¿Y qué más? Hay mucho más, con los nuevos proyectos de **Blizzard** en ciernes, con el nuevo juego de «Batman Arkham», con «Evolve» a punto de ver la luz, con novedades en los proyectos de **Wargaming**, con... Sí, hay mucho, mucho y muy bueno que va a llegar en el recién estrenado 2015, y ahí estaremos para verlo y para jugarlo. Y, claro, para contártelo.

Grandes títulos para empezar 2015

Y, claro, las novedades navideñas tampoco se pueden dejar aparte. Una avalancha de juegos han salidos en las últimas semanas y los hemos analizado para ti en la sección de review -y hay mucho y bueno, desde **«Warlords of Draenor»** a **«Dragon Age Inquisition»**, o indies fascinantes como **«This War of Mine»** o **«Teslagrad»**-. Y seguimos con los contenidos habituales, con noticias, avances, hardware, etc. Este mes, además, hemos querido empezar a lo grande 2015 con unos estupendos juegos de regalo en caja, con cuatro opciones distintas, para que los disfrutes a lo grande. ¡Bienvenido al mejor año del PC!

Francisco Delgado Director de Micromanía



Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



54 FX FÚTBOL 2015
FX Interactive nos trae la nueva entrega de su vuelta al fútbol.

26 DRAGON AGE: INQUISITION
Una revolución total de la saga, en uno de los mejores JDR del año.



88 ELITE: DANGEROUS
El regreso de un mito con la tecnología más vanguardista.



20 **GRAND THEFT AUTO V**
¿Es el mejor juego para PC de 2015? Dentro de poco lo sabrás.

92 **STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID**
La entrega final de la trilogía de «StarCraft II» está más cerca.

ÍNDICE POR JUEGOS



SECRETOS MONSTRUOSOS

Compañías y estudios tienen, desde hace tiempo, el secretismo como una de sus reglas básicas, cuando de juegos de primera línea se trata. Las millonarias inversiones que exigen los grandes títulos hoy día conllevan la máxima discreción para evitar filtraciones desafortunadas que pueden dar al traste con diseños que quieren ser revolucionarios. **«Evolve»**, pese a haber descubierto sus líneas maestras hace tiempo –para luego desandar el camino y rehacerlo en otra dirección– es un buen ejemplo de esta estrategia, aunque no el único. A punto de ver la luz, no ha sido sino ahora cuando ha descubierto el tercero de sus grandes personajes, **el Wraith**, una bestia que levita. Monstruos y secretos.



¡«World of Tanks» crece más con Strongholds!

El espectacular modo de juego de «World of Tanks» abre una nueva vía a jugadores novatos y expertos para disfrutar aún más de las batallas de tanques. ¿Te apuntas?

Durante el tiempo que «World of Tanks» ha estado disponible la experiencia y veteranía de los primeros jugadores ha crecido de forma exponencial, así que Wargaming decidió lanzar el modo Stronholds para crear un punto común entre los jugadores expertos y los novatos, de modo que hasta los más nuevos tengan posibilidade de disfrutar con todo lo que el juego ofrece y puedan crecer.

Strongholds está pensado como un modo de juego al que acceder desde el nivel más bajo de experiencia, creando clanes o uniéndote a uno. Todo el desarrollo de Strongholds se basa en los clanes, su evolución y el enfrentamiento entre ellos. Además, es un modo en que el dinero real no vale, por lo que pagar para conseguir experiencia no es un método para avanzar como jugador. Algo que equipara a todos.

Strongholds debe su nombre a las "fortalezas" que cada clan ha de desarrollar. Existe un Centro de Mando, del que salen diferentes infraestructuras divididas en cuatro zonas –que aparecen como carreteras– y existen dos estructuras por zona.

Los recursos son la clave en Strongholds

Los recursos para crear y potenciar las estructuras de cada área en Strongholds se basan en la gestión del Industrial Resource, una "moneda" especial que es la única válida en este modo. Con ella se pueden construir estructuras, mejorarlas y gestionar las reservas de cada una. Esta moneda se consigue combatiendo y asociando miembros del clan a cada estructura concreta. Además, cada miembro se beneficiará, a posteriori, de los logros del clan, consiguiendo experiencia que acumula-



Así empieza todo en Strongholds. La primera vez que entras al modo Strongholds puedes decidir unirte a un clan o crear uno propio con amigos.



Las dos áreas que definen la categoría y mejora de cada estructura son la durabilidad y el almacenamiento. Crecen en serie.

¡15 Años DE FX INTERACTIVE!

La distribuidora y productora española cumple tres lustros de vida. Lo que es todo un logro estos días, más si tenemos en cuenta su dedicación al mundo del PC. ¡Felicidades!



Las batallas de Strongholds se han de confirmar a horas determinadas, tanto para defender como para atacar.

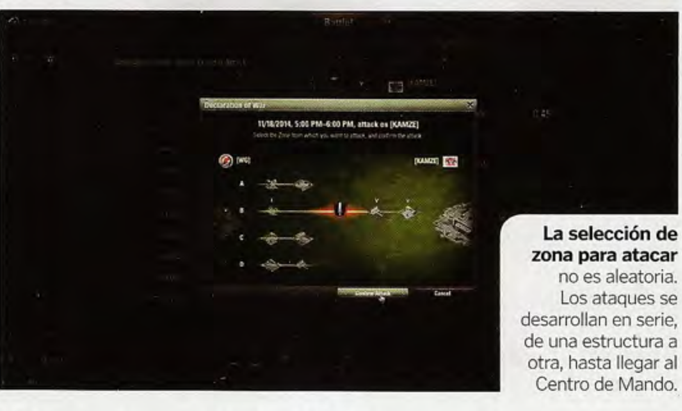
El período de defensa es el primer paso. Durante una hora tú y tus amigos del clan estáis asediados y debéis defender vuestras estructuras.

rá para participar luego en otros modos de juego.

En cada estructura hay dos aspectos que controlar: la durabilidad de la estructura y las reservas que acumula. Se pueden mover de una estructura a otra, pero sólo en ciertas condiciones.

Ataques y defensas

Para ganar Industrial Resource en Strongholds has de combatir y asociar miembros a tu clan y tus estructuras, pero los combates no son aleatorios. Primero has de defender tus estructuras durante una hora, en batallas que se acuerdan en día y hora. Has de hacer coincidir a los miembros de tu clan, claro. Las batallas se celebran por niveles de experiencia: hay modos champions, absolute division, hardcore, etc. dependiendo del Tier de tanques disponibles. Y luego, si consigues mantener la defensa, puedes atacar, de igual modo, a fortalezas enemigas en días y horas acordadas. Strongholds mantiene más vivo que nunca a «World of Tanks» igualando a los jugadores.



La selección de zona para atacar no es aleatoria. Los ataques se desarrollan en serie, de una estructura a otra, hasta llegar al Centro de Mando.

Y EL RESTO DEL EJÉRCITO, ESPERA

Mientras «World of Tanks» se renueva, «World of Warplanes» continúa su desarrollo y evolución –no tan avanzada como el primer juego de la saga, lógicamente– y «World of Warships» sigue su producción. Precisamente, este año 2015 «World of Warships», según la compañía, empezará a dejarse ver en diferentes presentaciones y eventos, que irán desvelando los primeros datos sobre la jugabilidad y diseño. Algo que, hasta la fecha, Wargaming ha mantenido en total secreto.







HYPE

Valve inaugura Steam Broadcasting



¿Qué es Steam Broadcasting? Pues la competencia de Twitch. La plataforma de Valve se ha sacado de la manga un sistema propio para hacer streaming de las partidas que juegues y epatar a tus amigos. De momento está en beta.

Peter Molyneux y «The Trail»

Peter Molyneux vuelve al ataque con 22 Cans. De momento, lo único que ha dicho de su nuevo proyecto es que se llamrá «The Trail» y que será algo revolucionario y uno de los mejores juegos de la historia. ¡Megahype!

Llega «Total War Battles: Kingdom»



Creative Assembly vuelve a apostar por el free2play en su serie «Total War Battles» para PC y dispositivos portátiles. El nuevo juego se llamará «Kingdom» y tiene una pinta increíble, pero aún no tiene fecha oficial de salida.

«Dead Island: Epidemic», en beta

El "spin-off" de «Dead Island» ha entrado en beta abierta tras no pocos avatares. Ya puedes probarlo, si quieres, bajándotelo de Steam. El acceso al MOBA de Deep Silver y Stunlock es gratuito, así que aprovecha la ocasión.

Adiós a Ralph Baer



A lo mejor no te suena, pero los inventos de Ralph Baer te habrán hecho pasar horas de diversión. Fue el creador de la primera consola, la Magnavox Odyssey, y de juguetes electrónicos como Simon. Descanse en paz.

EL TERMÓMETRO

«BROKEN AGE» CONTINUA EN 2015

La segunda parte de «Broken Age» prepara su estreno para comienzos de 2015. Según ha explicado Double Fine, la aventura tendrá una mayor duración, entre 8 y 12 horas de juego.

«RESIDENT EVIL» VUELVE A PC Y EN HD



Capcom confirma la versión para PC del remake de «Resident Evil», el clásico survival horror. Una sorpresa estupenda y que fija su lanzamiento para el 20 de Enero.

«ADR1FT» NOS PONDRÁ EN ÓRBITA EN VERANO

«Adr1ft» es una de las primicias mostradas en The Game Awards. El proyecto -del polémico Adam Orth- es el de un "space game" que te interesará si te gustó la peli "Gravity".

¿RETORNO DE «KING'S QUEST» EN OTOÑO?

El equipo de The Odd Gentlement establece el otoño de 2015, como el momento de lanzar la nueva entrega de la mítica saga de Sierra «King's Quest». Ya se ha dejado ver un tráiler.

«THE BANNER SAGA 2» LLEGARÁ EN 2015

Tras el éxito total de la primera entrega, Stoic amplía a las consolas su precioso JDR por turnos «The Banner Saga» y confirma una continuación que llegará a lo largo de 2015.

«LOS PILARES DE LA TIERRA» EN MARCHA



La famosa obra de Ken Follet prepara una adaptación a videojuego en forma de aventura gráfica. Se encargará de ello Daedalic, que apunta al 2017 para su lanzamiento.

Retrasos y parches para mantener viva la llama

Despedimos 2014 con grandes lanzamientos, retrasos y polémicas. The Game Awards le dio forma a todo ello.



El último tramo de 2014 ha sido de vértigo -bueno y eso que no ha terminado-. Además de asistir al estreno de un aluvión de títulos con algunos de los juegos más esperados del año -«Inquisition», «Far Cry 4», «Warlords of Draenor»...-, también hemos sido testigos de numerosos anuncios de nuevos títulos, el regreso de sagas legendarias con nuevas entregas y remakes. En el lado adverso de la actualidad nos hemos topado con el sonado retraso de «The Witcher 3» y del controvertido lanzamiento de «Assassin's Creed Unity», plagado de fallos, nada más salir. Sin embargo, el panorama general en la actualidad del videojuego de PC es bastante favorable.

Resacón en Las Vegas

La gala The Game Awards, seguida por casi 2 millones de aficionados, se ha revelado como una buen modo de tomarle el pulso a la actualidad de los juegos y de su futuro próximo. Hay motivos para la celebración. Desde el retorno de «King's Quest» hasta el multi de «Metal Gear Solid V». La cosa no pinta mal para el 2015, ¿no crees?

PARCHES PARA ARREGLAR «UNITY»



El más controvertido lanzamiento de esta última etapa de 2014 ha estado protagonizada por Ubisoft, con «Assassin's Creed Unity». ¿Una mala planificación o lanzamiento precipitado? El caso es que en sus primeras semanas el estreno de este gran juego se ha visto empañado por un montón de fallos gráficos y de estabilidad. El daño está hecho, pero Ubisoft ha reaccionado y, después de pedir disculpas, mediante parches y retoques está solucionando los problemas poco a poco. Además, a modo de compensación, Ubi regala el primer DLC del juego y contenido adicional para el Pase de Temporada como «AC Chronicles: China».



El presentador canadiense Geoff Keighley fue el maestro de ceremonias en The Game Awards.

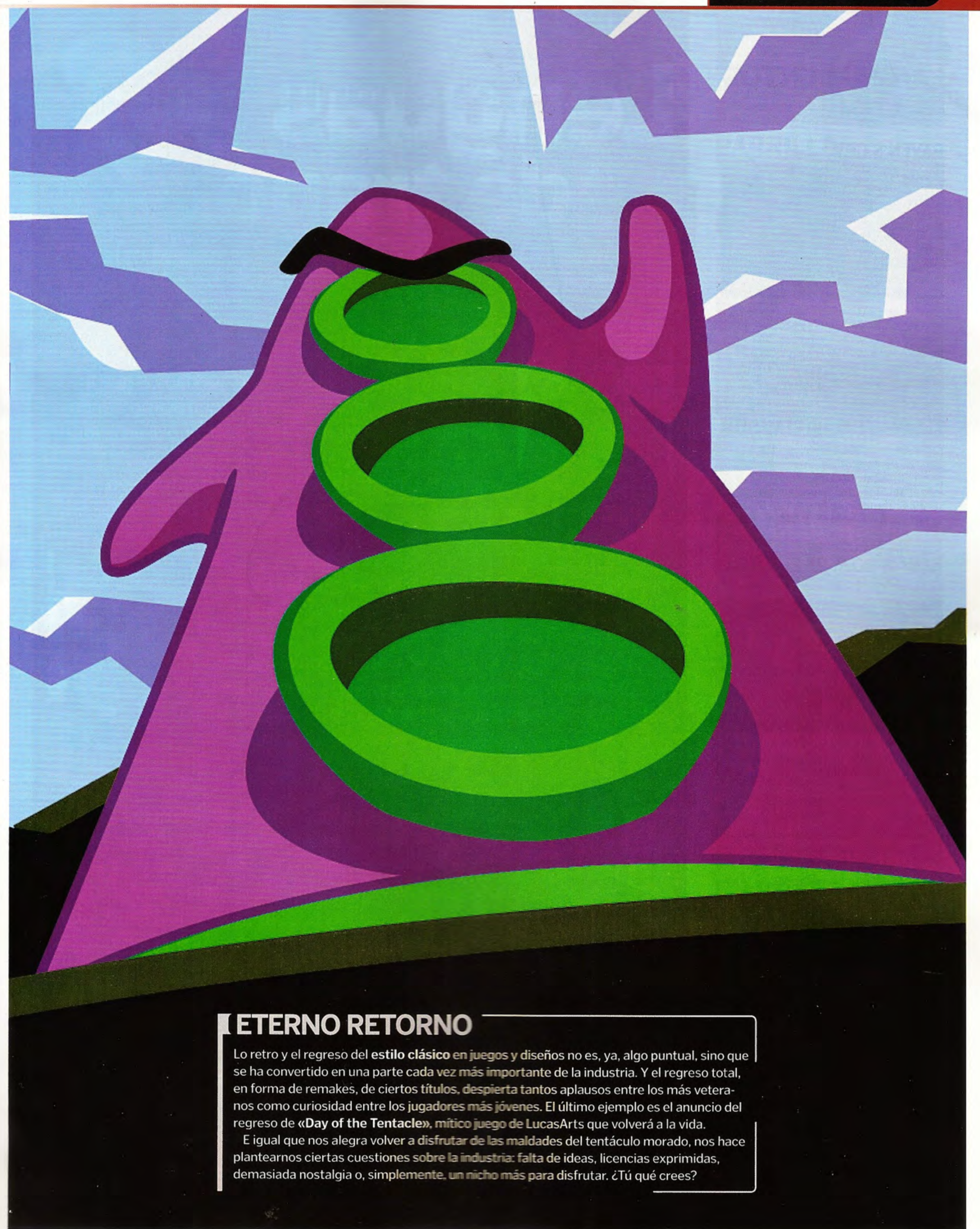


Hideo Kojima mostró en la gala de Las Vegas el modo multijugador de «MGS V: The Phantom Pain».

EL BRUJO PIDE PERDÓN POR EL RETRASO

«The Witcher 3: Wild Hunt» fue uno de los títulos protagonistas en la gala de Las Vegas, con un nuevo tráiler y la distinción de "Juego Más Esperado". Pero a los pocos días, CD Projekt nos dio un buen disgusto. Pese a la promesa de no más retrasos, -el juego iba a salir el 24 de Febrero- ante el exponencial crecimiento del proyecto, la compañía se ha visto obligada a demorar la salida de su JDR hasta el 19 de Mayo. CD Projekt ha pedido disculpas a los aficionados y se ha molestado en dar una explicación verosímil en su comunicado. ¡Nos piden que renovemos nuestra confianza en ellos!





ETERNO RETORNO

Lo retro y el regreso del **estilo clásico** en juegos y diseños no es, ya, algo puntual, sino que se ha convertido en una parte cada vez más importante de la industria. Y el regreso total, en forma de remakes, de ciertos títulos, despierta tantos aplausos entre los más veteranos como curiosidad entre los jugadores más jóvenes. El último ejemplo es el anuncio del regreso de **«Day of the Tentacle»**, mítico juego de LucasArts que volverá a la vida.

E igual que nos alegra volver a disfrutar de las maldades del tentáculo morado, nos hace plantearnos ciertas cuestiones sobre la industria: falta de ideas, licencias exprimidas, demasiada nostalgia o, simplemente, un nicho más para disfrutar. ¿Tú qué crees?

LANZAMIENTOS DE ENERO

RAVEN'S CRY



Parece que esta vez sí contaremos con este JDR de acción y piratas de manos de Avance. Llegará en una lujosa edición por 59,99 € y otra aún más luosa (Treasure) por 89,99 €.

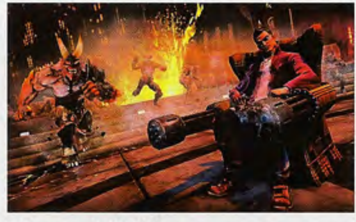
Fecha de lanzamiento: 15/01/2015

RESIDENT EVIL HD REMASTER

La reedición remasterizada del clásico de Capcom es una grata sorpresa. Koch es la encargada de lanzar el juego, que tendrá un precio de 19,99 €. También se lanzará en Steam.

Fecha de lanzamiento: 20/01/2015

SAINTS ROW: RE-ELECTED & GAT OUT OF HELL



El juego de Volition regresa con una doble expansión autojugable que nos llevará al mismo infierno con el fin de salvar el alma combatiendo demonios. Lo lanza Koch a un precio de 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 23/01/2015

DYING LIGHT

Se confirma que hacia finales de enero, nos llegará el estreno del esperado «Dying Light» de manos de Warner Bros. por 49,95 € y con el DLC "Sé el Zombi" para los más primeros.

Fecha de lanzamiento: Enero/2015

GRAND THEFT AUTO V

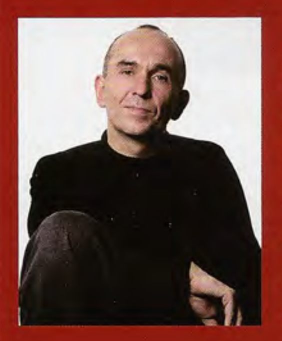


Ya podemos hacer las maletas rumbo a Los Santos. El juego de Rockstar llega a PC con mejoras gráficas y contenido ampliado, además de con «GTA Online». El precio es de 62,50 €.

Fecha de lanzamiento: 27/01/2014

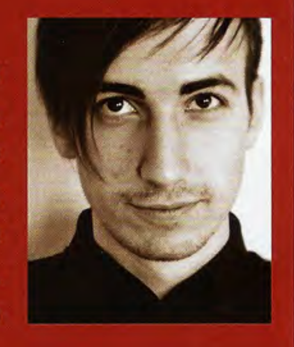
Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



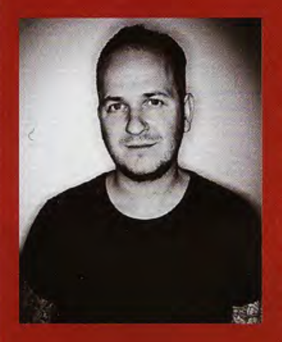
Lo que terminó pasando con «Godus» es que la gente tuvo una visión de lo que queríamos que fuese el juego, y esa visión difiere de lo que acabó siendo. Aprendí que lanzar algo a Kickstarter o al acceso anticipado antes de definir cómo será jugable supone un riesgo que puede enterrar tu juego.

Peter Molyneux, líder de 22 Cans, en la presentación de «The Trial»



Hemos tenido un sinfín de peticiones para lanzar un parche con un modo multijugador: "Vamos hombre, no puede ser tan difícil, no seas perezoso" –me decían. ¡Algo así nos llevaría años! Con el tráiler, (Goat MMO) hemos querido burlarnos un poco de esta visión simplista sobre el desarrollo de un juego.

Armin Ibrisagic, diseñador de CoffeStain – («Goat Simulator»)



Quizá lancemos a Rico al mundo del multijugador tras el lanzamiento, ¿quién sabe? No es que esperemos que sean los fans los que se ocupen de ello, pero hemos de elegir hacia qué orientamos el juego... Nuestro fuerte es la experiencia sandbox y queremos la mejor para «Just Cause 3».

Christofer Sundberg, líder de Avalanche Studios – («Just Cause 3»)



Oculus Rift DK2 acaba de aparecer y la versión final no puede ser inminente. Hemos enviado más de 20.000 unidades del DK2 y hay 60.000 reservadas. Tenemos las manos ocupadas. ¿Versión comercial en 2015? Lo sentimos, pero no hay nada que anunciar por ahora.

Nate Mitchell y Palmer Luckey, fundadores de Oculus VR

La pelea definitiva será en PC

¡Notición para los amantes de las artes marciales! La próxima entrega de la serie «Dead or Alive» aparecerá con una versión para ordenadores.





Los estudios de Team Ninja confirmaron el pasado 4 de diciembre que el próximo «Dead or Alive 5 Last Round» –previsto para el 17 de febrero de 2015– contará con una versión para PC que podrá adquirirse a través de Steam como descarga digital por 36,99 €. El debut de la saga de Koei Tecmo en ordenadores es un gran acontecimiento, porque desde hace casi dos décadas «Dead or Alive» es uno de los más reconocidos títulos de lucha.

La nueva entrega contará con el mayor elenco de luchadores reunidos jamás en la franquicia, una veintena a la que se sumarán –como se ha anunciado recientemente– algunos de los personajes de la popular serie de recreativa «Virtua Fighter».

El más sexy juego de tortas

Por supuesto, «Dead or Alive 5 Last Round» contará con una de sus señas de identidad, luchadoras monísimas con poses, atuendos y peinados de los más sexy. Pero más allá de lo anecdótico en la serie, el juego presenta una campaña de incentivos para los que se atrevan con la reserva anticipada y que, consta de packs de vestimentas exclusivas. Detalles en **teamninja-studio.com/doa5/lastround/es/**

STREET FIGHTER V TAMBIÉN EN PC

Después de forjar un acuerdo con SOE para futuros juegos de lucha, Capcom ha anunciado el nuevo «Street Fighter V» y el PC es una de las plataformas confirmadas para su lanzamiento. Hemos podido contar con la mayoría de entregas de esta serie decana de los juegos de lucha en PC, pero habitualmente como adaptación, no como ahora, desde su anuncio. «Street Fighter V» apostará por una modalidad de juego online. Por el momento, no se ha estimado ninguna fecha de lanzamiento.



¡Concluye la saga Deponia!

«Goodbye Deponia», tercera entrega de la divertida saga de aventuras, sólo llegó a estrenarse como descarga digital. ¿Te la perdiste?

La distribuidora Avance se hará cargo de la edición en formato físico DVD de «Goodbye Deponia», el capítulo final de la divertida trilogía de aventuras gráficas de Daedalic Entertainment. FX lanzó las dos primeras entregas anteriormente, pero este tercer juego –que apareció en 2013– sólo puede obtenerse hasta el momento como descarga digital. Avance lanzará la edición en caja localizada del juego lo largo del próximo año.

«Goodbye Deponia» pone a Rufus, el protagonista y a la guapa Goal en el camino de salvar la ciudad vertedero de Deponia. **www.avancediscos.com**







LOS MÁS ESPERAD...

Con el lanzamiento de «Unity» e «Inquisition» tenemos espacio para incorporar a nuestra lista de esperados los prometedores «Project CARS» y «Overwatch».

PARRILLA



GRAND THEFT AUTO V
- 27 DE ENERO · ACCIÓN / AVENTURA
- ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
- PC, PS4, XB ONE, PS3, XBOX 360

¿Habrá merecido la pena tan larga espera?

EVOLVE
- 10 DE FEBRERO DE 2015 · ACCIÓN
- TURTLE ROCK / 2K GAMES
- PC, PS4, XB ONE

Cada vez estamos más cerca de iniciar la cacería.

TOTAL WAR: ATTILA
- 17 DE FEBRERO DE 2015 · ESTRATEGIA
- CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · PC, MAC

La llegada del caudillo de los Hunos va a dejar tu disco duro arrasado. No volverán a crecer los bits.

CALENTANDO



PROJECT C.A.R.S.
- 20 DE MARZO DE 2015 · VELOCIDAD
- SLIGHTLY MAD / NAMCO BANDAI
- PC, PS4, XB ONE, WII U

¡La sensación de velocidad más inmersiva y real!

THE WITCHER 3: WILD HUNT
- 19 DE MAYO DE 2015 · ROL/ACCIÓN
- CD PROJEKT / NAMCO BANDAI
- PC, MAC, PS4, XB ONE

Nos toca esperar más por el Brujo. ¡Que tortura!

BATMAN ARKHAM KNIGHT
- 2 DE JUNIO 2015 · ACCIÓN/AVENTURA
- ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS
- PC, PS4, XB ONE

Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

EN BOXES



THE DIVISION
- 2015 · ACCIÓN / ROL MMO
- MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
- PC, XB ONE, PS4

Su envergadura descomunal obliga a seguirlo.

CYBERPUNK 2077
- POR DETERMINAR · ACCIÓN / ROL
- CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XB ONE

Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero permanecemos atentos.

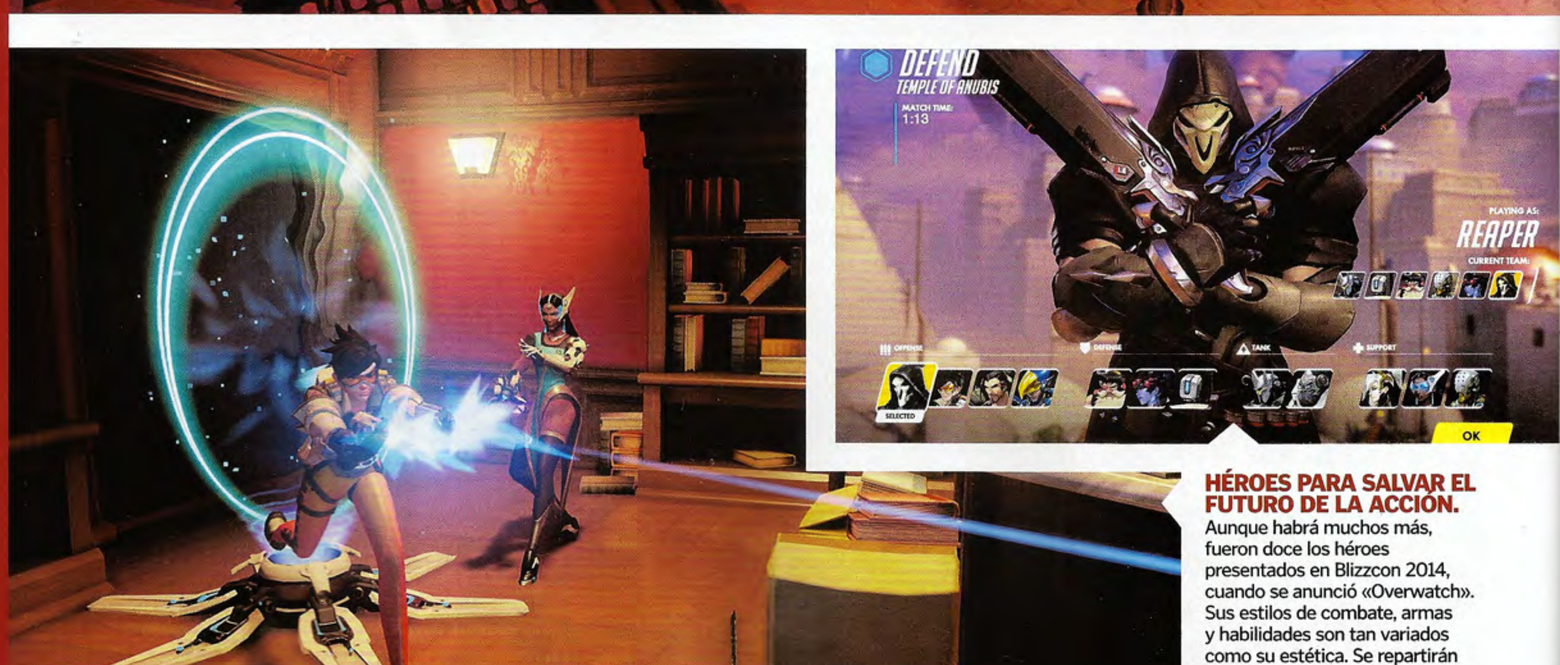
OVERWATCH
- POR DETERMINAR · ACCIÓN
- BLIZZARD · PC

Blizzard cambia totalmente de registro y promete las batallas de acción online más intensas.

¡Blizzard descubre la acción!

Overwatch

☆ Acción multijugador ☆ BLIZZARD ☆ 2015 (POR CONFIRMAR)



HÉROES PARA SALVAR EL FUTURO DE LA ACCIÓN. Aunque habrá muchos más, fueron doce los héroes presentados en Blizzcon 2014, cuando se anunció «Overwatch». Sus estilos de combate, armas y habilidades son tan variados como su estética. Se repartirán en cuatro clases: asalto, apoyo, tanque y defensa.



¡ASALTO A LA ACCIÓN MULTIJUGADOR POR EQUIPOS!
Blizzard hace una gran apuesta con «Overwatch» por un género que no ha tocado hasta la fecha, la acción multijugador por equipos. El juego, anunciado en Blizzcon 2014, es la primera marca original que la compañía estrena en más de una década. ¡Casi nada!



EN PRIMERA PERSONA Y A DOS MANOS...
«Overwatch» ofrecerá no sólo acción de una apabullante intensidad, sino que lo hará en primera persona, algo a lo que en Blizzard no están acostumbrados, aunque parece que no les va a suponer ningún problema para asombrarnos con su espectáculo. Además, la variedad de armas y habilidades de cada uno de los personajes del juego nos permitirá manejar desde arcos hasta hechizos, pasando por todo tipo de armas de fuego y láser.

BLIZZARD ANUNCIA SU PRIMER ESTRENO ORIGINAL EN UNA DÉCADA, CON UN CAMBIO RADICAL DE ESTILO Y GÉNERO



DEL TEMPLO DE ANUBIS A LAS CALLES DE LONDRES.
Los escenarios de «Overwatch» serán muchos y variados, con un importante toque de verticalidad, para llevar la acción a una nueva dimensión. De un bazar cercano al tempo egipcio de Anubis, hasta King's Row, los enfrentamientos por equipos ofrecerán dostintos objetivos, con dominio de puntos estratégicos o aniquilación contrarreloj del enemigo.

¿QUIÉN GANARÁ EL TRONO ONLINE?

La entrada de una compañía como Blizzard en la disputa por el trono de la acción multijugador va a desatar una auténtica revolución en el género. **«Overwatch» y «Battleborn» van a librar una lucha de la que sólo uno podrá salir como vencedor.** Y hay muchos más juegos que van a ver su actual posición amenazada...

¡Realidad Virtual en casa con tu móvil!

La Realidad Virtual doméstica no es una cara utopía. Puedes conseguirla ya y es asequible. Sólo necesitas tu móvil y las Lakento MVR. Realidad Virtual a la española.

2 Botones para controlar las aplicaciones. Máxima interactividad.

Lentes Concavo-convexas de 42 mm. para una calidad superior de visión

Amplio y confortable visor de espuma que permite llevar puestas nuestras propias gafas.

Las mejores y más prácticas ideas no tienen por qué ser caras. La mejor prueba la encontramos en las Lakento MVR, un desarrollo de RV doméstica que consiste en algo tan sencillo como un soporte visor para móviles de última generación, de pantallas entre 4" y 6.4" –iPhone a partir del modelo 5– que se aloja en un compartimento donde unas placas y unas almohadillas sujetan al dispositivo, para correr aplicaciones de RV aprobadas por Lakento, gracias a un plugin propio capaz de adaptar multitud de juegos 3D al entorno de realidad virtual y su manejo con los controles incorporados en la parte superior del visor, dos sencillos botones. El diseño y desarrollo de las Lakento MVR, así como su producción, ha sido 100% española.

Un regalo diferente

Las Lakento MVR están pensadas y diseñadas para ser usadas incluso por usuarios que lleven gafas. Su ajuste es mecánico y sencillo, puedes usar auriculares bluetooth o con cable para el sistema de audio del móvil, y el posicionamiento espacial se consigue gracias a los propios smartphones. La idea es tan sencilla y eficaz que asusta. Y el resultado es genial. Están a la venta en: **www.lakento.com** y en **www.game.es** por sólo 79 euros. Si quieres hacerle a alguien un regalo de navidad único, no lo dudes.

¡ASÍ SE CREÓ LA REALIDAD VIRTUAL A LA ESPAÑOLA!

En poco más de un año las Lakento MVR han pasado de concepto a prototipo, y a producción industrial, todo un récord detrás del que se encuentra la nueva empresa de Víctor Ruiz, uno de los creadores más legendarios de España. Víctor conoció el concepto en que trabajaba un desarrollador español en una feria, proponiéndole una alianza. Ésta no salió adelante, pero Víctor continúo con su visión del proyecto y con ayuda de su tío, Julio Tejedor, ingeniero e inventor, sacó adelente varios prototipos y soluciones hasta conseguir el modelo definitivo, de producción 100% española.

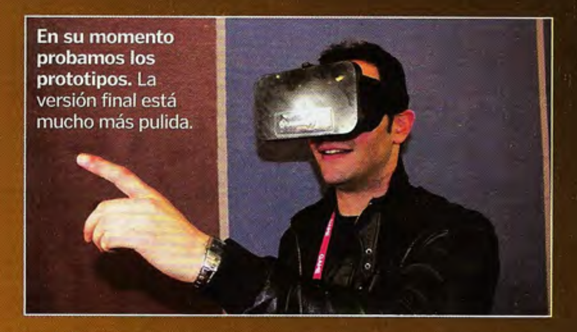




Los prototipos de las Lakento MVR junto al producto comercial. Muchas pruebas, diseños y soluciones se idearon para llegar a él.



Permite utilizar distintos modelos de móviles con pantallas de 4" a 6,4".


En su momento probamos los prototipos. La versión final está mucho más pulida.



La primera presentación de las Lakento MVR fue en RetroMadrid. Allí Víctor nos enseñó los diseños "caseros".

¿QUIERES PASAR MIEDO... VIRTUAL?

HOUSE OF TERROR VALERIE'S REVENGE

Un auténtico bombazo para disfrutar a lo grande de las posibiidades de las Lakento MVR. Un juego de terror para iOS y Android desarrollado por el estudio barcelonés Bloompix Studios. Su ambientación es sobresaliente y su adaptación a las MVR es soberbia, manejándose de maravilla. El posicionamiento espacial del móvil es perfecto para el diseño que ofrece el juego de Bloompix.



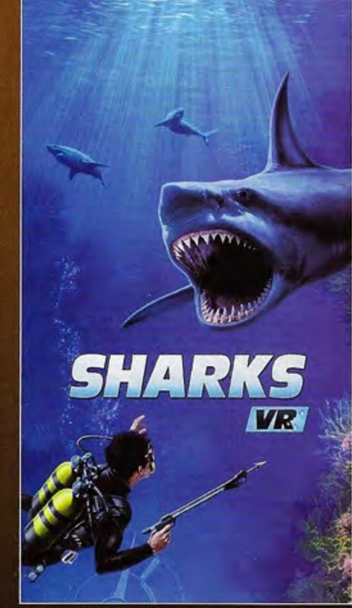




SHARKS VR

El juego que viene de regalo con las Lakento MVR –junto a «Flirt AR»– deriva de una de las fases del remake de «Navy Moves» de FX Interactive –no olvidemos que Víctor Ruiz y FX tienen una historia común–, fuertemente modificada en su diseño y en el apartado técnico para su uso con el visor. Un paseo submarino o una pesca, arpón en mano, en un entorno impresionante y que te mete, de verdad, debajo del mar.





GRAND TH

EFT AUTO V

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Rockstar/Take 2**
- Fecha prevista: **27 de enero de 2015**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción, nueva entrega de la saga, protagonizado por **tres criminales cuyo control podrás alternar.**
- La versión de PC incluirá **un editor de vídeo para la creación avanzada de películas del juego.**
- La versión PC ofrecerá mejoras técnicas visuales, incluyendo el **soporte de resolución 4K.**
- Se incluirá, por primera vez en la saga, **la perspectiva de juego en primera persona,** que afectará a cambios de animaciones y detalle gráfico, así como a «GTA Online».

Cuando leas esto apenas faltará un mes para que el trío de criminales más peligroso de Los Santos se cuele en tu casa. Prepárate para vivir el crimen como nunca has hecho antes...

Apenas falta un mes, pero la espera se nos va a hacer eterna. «GTA V» está casi aquí, cada día más cerca y Rockstar sigue soltando la información de las novedades en la versión para PC con cuentagotas, pero cuando lo hacen todo son mejoras que acrecientan nuestra ansia por ponerle las manos encima.

La aventura de Michael, Trevor y Franklin en la ciudad de Los Santos será, ya lo sabíamos, la entrega más ambiciosa y profunda que podamos ver en «Grand Theft Auto» hasta la fecha. Sólo la existencia de tres protagonistas, entre los que podemos alternar en todo momento, era ya suficiente motivo de expectación para comprobar hasta dónde llegará la nueva producción de Rockstar, pero las novedades técnicas y de jugabilidad –y más– para PC, prometen ofrecer un título realmente único.

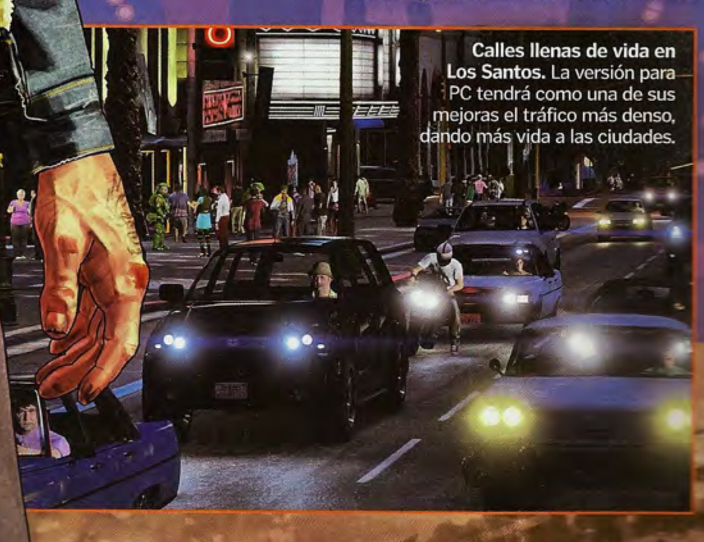
Una nueva perspectiva

Desde el anuncio oficial en el pasado E3 y el reportaje publicado en el número 234, Rockstar ha soltado varias bombas sobre las novedades que podremos disfrutar en «GTA V» en PC, casi todas relacionadas con mejoras técnicas, pero el lanzamiento de la versión para las consolas de nueva generación ha traído varios anuncios que también afectan a la versión PC, incluyendo algunos detalles exclusivos en la misma.

La confirmación de la inclusión de una nueva perspectiva de juego en primera persona –por primera vez en la saga– que cambiará de forma drástica algunos detalles incluso de jugabilidad. Este cambio de cámara no sólo puede hacer más inmersiva la experiencia de juego, metiéndonos en la acción a través de los ojos de los tres protagonistas de «GTA V», sino que afecta a varios apartados técnicos y de diseño. Las más de 3000 nuevas animaciones incluidas sólo para la interacción con las armas –recargas, animaciones de personajes, sistema de apuntado, etc.– son un perfecto ejemplo. Pero es algo que afecta también a detalles como el sistema de coberturas. Ahora, no sólo las animaciones cambiarán, sino que el diseño de esta nueva perspectiva de juego es personalizable en muchos apartados. Por ejemplo, podremos escoger de forma automatizada cuándo y cómo cambiar

EL MUNDO MÁS REAL, AMBICIOSO Y ESPECTACULAR DE LA SAGA «GTA» SE VERÁ AÚN MEJOR EN TU PC





Calles llenas de vida en Los Santos. La versión para PC tendrá como una de sus mejoras el tráfico más denso, dando más vida a las ciudades.



¿Una fotito junto a las estrellas? El uso del teléfono en el "nuevo" «GTA V» será más real si juegas en primera persona. Ya no será en 2D.

entre primera y tercera persona. Podremos jugar en primera, pero que el personaje cambie a tercera al cubrirse. O alternar automáticamente entre una y otra al entrar y salir de vehículos, configurar –como decíamos– el sistema de apuntado, haciéndolo más o menos asistido, etc.

En la piel del piloto

Este cambio de perspectiva afectará también drásticamente al pilotaje de vehículos. Los interiores se han rediseñado para hacerlos más detallados y funcionales, aunque podremos escoger, también, pilotar en tercera persona. Las opciones de personalización serán mayores que nunca, y la libertad será casi total.

Este aumento en el detalle, al que hacíamos referencia por los interiores de los vehículos, es algo que se extenderá a todo el apartado visual de «GTA V». Aparte de detalles técnicos –oclusión parallax, teselación, FXAA, etc.– la mayor resolución de texturas permitirá apreciar con todo detalle tatuajes, accesorios e indumentarias. El mundo, en general, será más real hasta en el follaje o la fauna del entorno.

Y la ambientación musical también se verá afectada, con 150 nuevas canciones y DJ de lujo, con algunos nombres famosos entre ellos, como Kenny Loggins, Cara Delevigne, etc.

Crea tu propia película

Más extras exclusivos de la versión PC de «GTA V» los encontraremos en la inclusión del editor de vídeo para montar películas con opciones avanzadas de creación y el soporte de resolución 4K, que combinadas ofrecerán, a buen seguro, secuencias increíbles para enseñar a tus amigos.

En cuanto a contenidos exclusivos en PC, Rockstar no ha confirmado nada más, por ahora, de manera oficial, aunque entre la comunidad de fans circulan rumores de opciones de modding que inundarían de nuevas aventuras el universo del juego. Esto, sin embargo, es una especulación que hay que coger con pinzas.

En todo caso, las novedades que Rockstar nos va a dar en «GTA V», en poco más de un mes, ya nos hacen soñar con una vida de crimen como nunca hemos vivido. ¡Qué ganas! **F.D.L.**



MÁS CAMBIOS Y MEJORAS PARA «GTA ONLINE»

Además de los cambios conocidos en «GTA Online», anunciados en la confirmación del lanzamiento del juego en PC y consolas de nueva generación, habrá aún más extras de última hora.



› Todo incluido: En la versión PC de «GTA Online» estará incluido de salida todo el contenido extra que se ha lanzado desde la aparición del juego en las versiones originales del consola, pero, además, con el juego en primera persona, será posible cambiar la perspectiva de juego a tu gusto.

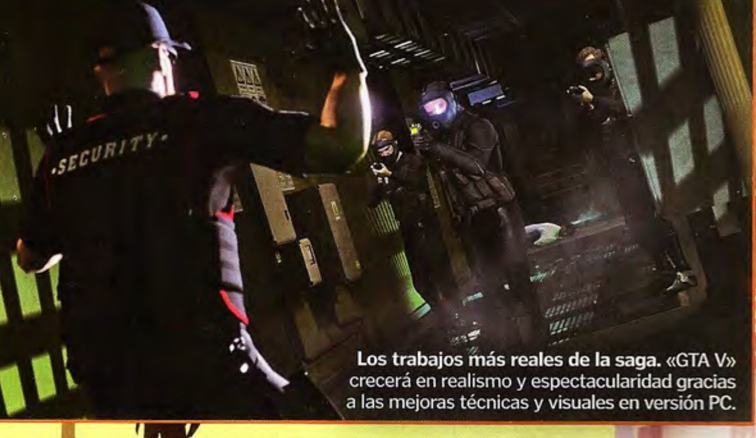


› Los hijos pródigos: Además, si ya habías jugado y vuelves a «GTA Online» en las nuevas versiones de PC y consola, Rockstar ha diseñado novedades exclusivas para ti: nuevos eventos y recompensas, desafíos fotográficos de vida salvaje, carreras de stock car, nuevos vehículos y mucho más...





Más lejos, más detalle. El incremento en la distancia de visualización y el nivel de detalle subirá más en la versión PC con la resolución 4K.



Los trabajos más reales de la saga. «GTA V» crecerá en realismo y espectacularidad gracias a las mejoras técnicas y visuales en versión PC.



La primera persona llega a todas partes. Incluso bajo el agua, buceando, será posible usar la vista de juego en primera persona.



NUNCA HABÍAS JUGADO A «GRAND THEFT AUTO» COMO AHORA...

La incorporación de la vista de juego en primera persona será algo más que un cambio de perspectiva automatizado en «GTA V». Se añadirán multitud de nuevas animaciones, el uso del teléfono variará y será más realista, se podrá alternar entre primera y tercera persona... ¡de todo!



> **Usar coberturas ya no será igual:** Si en primera persona utilizas una cobertura durante alguna misión -apostarte en una esquina, por ejemplo-, dependerá de tu elección que el personaje se visualice en tercera persona o no, pudiendo configurarlo a tu gusto.



> **¡Vooolare, oh, oh!:** Si quieres un mayor realismo no sólo en el combate a pie, sino también manejando vehículos, la primera persona ofrecerá nuevos interiores. Pero la personalización de la perspectiva será a tu gusto, automatizando el cambio según vayas a pie o pilotando.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

Confundido



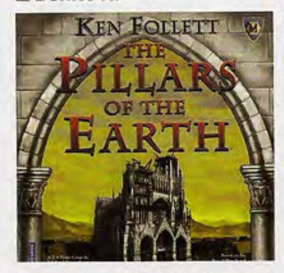
Yo tenía un Spectrum 48 K cuando era pequeño. Fue mi primer ordenador y ahí jugué a mis primeros videojuegos. Así que os podéis imaginar la alegría que me he llevado con el anuncio del ZX Spectrum Vega. Pero por otro lado, me da rabia lo que han hecho. ¡Eso no es un ordenador, es una consola! ¿Y cómo jugaremos a las aventuras de texto? ■ Pedro S.

El ZX Spectrum Vega ha pillado a todos por sorpresa, Pedro. Un nuevo Spectrum 100% supervisado por el mismísimo Sir Clive Sinclair, compatible con los más de 14.000 juegos existentes es un sueño hecho realidad. Pero es verdad que ese formato "gamepad" que le han dado, eliminando el teclado, no ha gustado a los puristas, porque hay muchos juegos que usan más de dos botones. Pero si tiene éxito, no dudes que harán una versión con teclado... ;)

UNA AVENTURA DE VERDAD



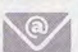
Como fan de las aventuras, estoy un poco mosqueado con los últimos títulos de Telltale. Sus guiones están muy bien pero son poco más que películas interactivas, el jugador sólo tiene que elegir los diálogos y hacer algunos QTE. Por eso me he alegrado al saber que Daedalic hará el juego de «Los Pilares de la Tierra», porque seguro que será una aventuras en toda regla. ¡A ver si se le pega algo a «Game of Thrones»! ■ Benito R.



Es un tema difícil, Benito. Es verdad que los últimos juegos de Telltale se han vuelto más películas interactivas que juegos, pero son los que más éxito han tenido. A la gente les gusta así, y como juegos para disfrutar de sus excelentes historias y sus personajes y diálogos elaborados están muy bien. Veremos lo que Daedalic nos propone con el juego de «Los Pilares de la Tierra». Viendo la gran cantidad de aventuras interesantes que tienen a sus espaldas, la licencia está en buenas manos.



MÁS POR MENOS



Llevo muchos años ampliando o comprando nuevos PCs y antes, cuando querías pillar una tarjeta puntera, tenías que gastarte 600€. Ahora me he comprado una tarjeta MSI con el chip GTX 970 y por 370€ consigo entre 40 y 60 fps en todos los juegos con los gráficos al máximo. ¡Así da gusto! ■ Max Power

Es verdad que en los últimos años estamos viendo cómo las tarjetas gráficas potentes cada vez valen menos, y duran más años. Las generaciones de consolas se alargan cada vez más, y los juegos evolucionan técnicamente al ritmo de las consolas. Es una buena noticia para los jugadores de PC, que van a amortizar aún más su inversión.

SIN OFFLINE



Yo fui uno de los "backers" que patrociné «Elite: Dangerous» en KickStarter. He seguido el desarrollo del juego todo este tiempo y ahora, cuando falta un mes para que salgan, anuncian que el juego no tendrá modo offline. ¡Eso no lo dijeron cuando patrociné el juego! Me siento traicionado. ■ Wingman Kefer

Para ser sinceros, ha sido una decisión fea. Parece razonable, porque argumentan que el universo del juego, con sus millones de planetas, es dinámico. Y no te obligan a jugar en modo multijugador si no quieres, hay misiones para un solo jugador, lo que pasa es que tendrás que estar online para que el universo evolucione. Pero es verdad que esta decisión tendrían que haberla tomado mucho antes. En todo caso, si te sientes perjudicado están devolviendo el dinero a todo el que lo pida, antes de que salga el juego.

EL BAZAR DE NAVIDAD



Muchas gracias por el artículo del Bazar de Navidad que publicásteis el mes pasado. Me ha ido muy bien para decidir lo que pedir de Reyes. Al final voy a pillar la edición Coleccionista de «Lords of the



LA POLÉMICA DEL MES

¿Qué pasa con FIFA?

Me han dicho que Sony va a dejar de patrocinar a la FIFA. ¿Significa eso que «FIFA 16» y otros juegos de fútbol no saldrán en las consolas PlayStation? Pero la versión de PC no tendrá problema, ¿no? ¡Que no me quiten mi «FIFA»! ■ Jofren



A ver, Jofren, tranquilízate que me parece que te has hecho un lío con la noticia. En efecto, parece que Sony va a dejar de patrocinar a la FIFA, según dicen, por los casos de corrupción, y porque Sony lleva dos años de pérdidas y quiere ahorrar 200 millones de euros en publicidad. Pero eso no tiene nada que ver con los juegos de «FIFA», que son de EA, y ella se encarga de comprar la licencia. Así que no te preocupes, nadie te va a quitar tu ración anual de «FIFA».

Fallen» (me encanta la estatua) y el Headset Razer Kraken 7.1. ¡Deseando que llegue el 6 de enero! :P ■ Mauro D.



Nos alegra que te haya gustado el reportaje del bazar navideño, Mauro. Dedicamos mucho tiempo a seleccionar todos los artículos con todas las categorías y todos los precios posibles, tanto de hardware como de software. ¡Y así vosotros os ahorráis el trabajo de buscar!

ESTO SÍ ES NEXT-GEN



Se habla mucho de la next-gen en las consolas, pero yo creo que en PC también tenemos nuestra next-gen, y la estamos empezando a ver estas navidades. He estado jugando a «Dragon Age: Inquisition» y a «Far Cry 4» y con estos juegos sí he notado un subidón en calidad gráfica. ¡Esto sí es next-gen! ■ Denkav45



Parece que este mes tenemos que daros la razón a casi todos, pero es que la verdad no tiene vuelta de hoja. En los juegos multiplataforma, al fin han conseguido explorar las características de las nuevas consolas, y eso se ha trasladado el PC. Aquí llevamos tiempo disfrutándolo, pero ahora los juegos de gran presupuesto comienzan a incorporar ese salto gráfico.



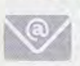
¡NOOO! ¡F2P NOOOO!



Como fan de la saga «Total War» me he llevado un cabreo enorme cuando he visto que el próximo juego será uno de esos F2P.... ¡Por qué SEGA! ¡Por qué! ■ Capitán Marx

Bueno, Marx, para ser justos, el próximo juego de la saga no será un F2P, será «Total War: Attila», que respetará todos los cánones. El que tu mencionas se llama «Total War Battles: Kingdom» y debes verlo como un complemento, para llegar a más público. Mientras Creative Assembly siga haciendo los juegos que nos gustan, como «Attila»... ¡no podemos quejarnos!

DIRECTX 12



Leo en vuestra web que DirectX 12 no llegará a Windows 7. ¿Y qué hacemos todos los que tenemos este sistema operativo? ■ Jesús W.



Microsoft ya anunció hace unos meses que dejaría de añadir mejoras a Windows 7 en enero de 2015, Jesús, me temo que no es una sorpresa. Están deseando que todo el mundo se pase a Windows 8 o Windows 10, así que en su momento seguro que sacan una oferta irresistible para cambiar de sistema. ¡Aprovéchala y fuera problemas!

FORMIDABLE



Valve sigue añadiendo nuevas funciones a su, por otra parte, estupenda plataforma de juegos Steam. Con Steam Broadcasting, de momento en fase beta, puedes retransmitir tus partidas a tus amigos... ¡o a todo el mundo! Sin necesidad de Twitch u otro software de terceros, Steam se está convirtiendo en un servicio integral en donde puedes encontrar todo lo que necesitas para jugar. ¡Impresionante!

LAMENTABLE



Ubisoft no gana para disgustos. Tras la avalancha de críticas recibidas (con razón) por la epidemia de bugs de «Assassin's Creed: Unity», ha visto como el nuevo título de la saga, «Assassin's Creed: Victory», ambientando en el Londres victoriano, se filtra sin su consentimiento, bastantes meses antes de lo que tenía planeado. No es, desde luego, el mejor momento para anunciar un nuevo juego...

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUÉ... **maquiavélicas combinaciones de cartas habrá preparado Blizzard** para montar nuestros robots en la nueva expansión «Goblins vs. Gnomos» de «Hearthstone»?

¿CUÁL... **sería el juego de Double Fine que ha sido cancelado,** y que ha motivado el despido de una docena de personas?

¿POR QUÉ... **Square Enix ha esperado al lanzamiento de su continuación,** casi tres meses después, para añadir resolución 1080p a «Final Fantasy XIII»?

¿CUÁNTAS... **críticas le lloverán al juego de zombis «DayZ»,** ahora que se ha sabido que los jugadores podrán practicar el canibalismo?

¿DÓNDE... **estan las primeras imágenes del nuevo «Doom»,** que supuestamente íbamos a ver en 2014, pero que id se guarda de enseñar?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

JUEGO DEL MES micromanía

El gran rol fantástico está aquí

Dragon Age Inquisition

Cuando no son los dragones son los magos. Si no, los templarios. ¿Por qué todos se empeñan en destruir Thedas? Menos mal que nadie esperaba a... ¡la Inquisición!



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** BioWare/EA
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,95 €
- **Web:** *www.dragonage.com* Mucha e interesante información sobre mundo, personajes, etc.



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Clases de personaje:** 5
- **Razas de personaje:** 4 (Humano, elfo, enano, qunari)
- **Editor de personaje:** Sí
- **Multijugador:** Sí (cooperativo, oleadas)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 26 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800, Radeon HD 4870
- **Conexión:** ADSL (Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Las disputas entre templarios, capilla e inquisición pueden complicar la situación, pero las luchas de poder son inevitables.



Hmmm... y si miramos por aquí, ¿qué veremos? Muchas misiones secundarias consisten en localizar ciertos objetos. Tú, mira.



Y ahora a éste le atacamos así, y al otro, asá. El uso de la pausa táctica en el combate es más que recomendable en ocasiones.



¡Dragones, hay dragones! Pues sí, y no son pequeños, y son muchos, y peligrosos. Los enemigos más poderosos de «Dragon Age Inquisition» exigen coordinación en el combate. Si no, te funden en un pispás.



Esto acaba de empezar y ya te toca tomar decisiones vitales. Pues sí, como en todo buen JDR de tus elecciones dependerá el futuro de tu grupo y de muchos otros habitantes del mundo. Elige bien.

EL GRAN ROL VUELVE AL PC CON UN NUEVO DESAFÍO PARA SALVAR THEDAS, COMO EL INQUISIDOR

Una grieta. Todo depende del cierre de una grieta: la salvación de Thedas, la recuperación de los templarios, el fin de las disputas con los magos y la capilla, y que tú recuperes la memoria y descubras qué te ha pasado y por qué pareces destinado a convertirte en el salvador del mundo, a tu pesar. Por una grieta en el Velo, que nadie sabe cómo ha aparecido, se están colando los demonios y amenazan con traer la destrucción total. Los dragones, además, campan a sus anchas –aunque vas a tardar un buen rato en enfrentarte a ellos–, y una época de oscuridad y tinieblas se cierne sobre el mundo. Bueno, a no ser que el nuevo inquisidor –adivina quién– tome cartas en el asunto y empiece a traer el orden y la paz a este caos. Así que, hala, ponte el casco, elige tus armas y prepárate a elegir a tus compañeros de viaje, porque «Dragon Age Inquisition» ya está aquí y es una maravilla para cerrar el año rolero a lo grande.

Regreso a Ferelden

El universo de «Dragon Age Inquisition» crece y se hace más grande y más libre que en los anteriores juegos de la saga. Es el primer punto que llama la atención sobre esta nueva entrega, una vez pasados los combates iniciales de tutoriales integrados. El regreso a Ferelden, de hecho, nos lleva más allá de esta región. Ahora, dos grandes zonas, Ferelden y Orlais, componen el grueso de «Dragon Age Inquisition», y aunque no están co-

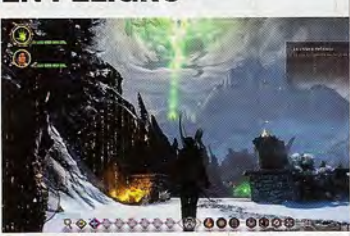
LA REFERENCIA

Dragon Age 2



- Ambos juegos cuentan parte de la historia de Thedas, y en ambos manejas un grupo de aventureros.
- «Dragon Age 2» ofrece entornos muy limitados mientras que «Inquisition» se mueve en un mundo más abierto.
- El sistema de combate está más logrado en «Inquisition».

THEDAS ESTÁ EN PELIGRO



Todo comienza con un gran ¡bang! y un mayor misterio. Una enorme brecha se ha abierto en el velo y los demonios han empezado una paulatina, pero incesante invasión de Thedas. Y tú, estás ahí sin saber cómo has llegado, qué ha pasado ni por qué estás relacionado con la apertura de la brecha, pero eres el único que puede cerrarlas gracias a cierta magia. Ni tú mismo sabes cómo, pero es así. Y gracias a ello te convertirás en el nuevo Inquisidor, y el salvador del mundo. Casi nada.







Refugio es, como su nombre indica, el último bastión seguro. Pero tu labor tendrá como objetivo, entre otros, extender esta seguridad por Thedas gracias a la Inquisición y su continua influencia y poder.

En el grupo puedes dirigir a cualquier personaje, y si uno cae en combate controlar a otro para, incluso, revivirlo. El control es total.

UN INQUISIDOR ÚNICO

Las cuatro razas y las cinco alternativas de clase pueden parecer poco a los roleros más entusiastas, pero la evolución del personaje te da muchas sorpresas en el juego...

Guerreros, pícaros y magos. ¿Ya está? Pues sí, las opciones no son numerosas, con dos tipos de pícaros, dos de guerrero y el mago. Pero las habilidades son muchas para desarrollar.





Tu personaje, a tu gusto. La apariencia es clave para diseñar un Inquisidor único. Hay 4 razas –con los Qunari como novedad–, para moldear el aspecto del protagonista como quieras.



Los grandes enemigos son una constante en la aventura. Y con ellos no valen medias tintas. Has de diseñar una buena estrategia para acabar con ellos, estudiando sus resistencias.

nectadas como un mundo abierto per se, cada una de ellas sí se comporta como tal en la libertad de exploración que ofrecen. Sí, también es cierto que hay cargas en el acceso a ciertas mazmorras, edificios, etc. pero son mínimas. Además, hay viajes rápidos entre zonas –asentar campamentos es la clave– para agilizar la exploración, pero recorrerse todo a pie en cad una de etas zonas es factible, y recomendable, a la par que fascinante.

BioWare ha conseguido en cada zona una variedad de ambientes realmente encomiable, dentro de una atmósfera común a cada gran zona de juego. Una, más fértil y poblada, otra, más desértica y evocadora. Pero el mundo de «Inquisition», con toda su variedad, es en general uno de los grandes logros del estudio con el nuevo juego de la saga.

EL COMBATE ES MÁS DINÁMICO Y ESPECTACULAR, Y EL MUNDO MÁS ABIERTO Y DESAFIANTE

Y luego, claro, está el combate, otra de las patas sobre las que se sustenta el nuevo «Dragon Age».

Tú eres el inquisidor

Los detalles de la historia que da forma a «Inquisition» es mejor que los descubras tú jugando, porque mola. Así que, spoilers, los justos. Pero es llamativo el ajuste brutal al que BioWare ha sometido al protagonista en las opciones y desarrollo. Brutal, pero para bien. Aunque siempre habrá puristas que echen de menos el camino canónico de «Origins», eso es cierto. Y es que, para empezar, las razas se quedan en cuatro –humano, elfo, enano y Qunari– y las clases en cinco: dos tipos de guerrero, dos de pícaro y mago. Parece poco, sí. Lo es, de hecho, pero lo bueno es que el desarrollo de habilidades que puedes llevar a cabo –y que rompe totalmente con los visto en anteriores juegos– permite una personalización del estilo de combate realmente notable.

Es posible que tanta novedad en el diseño del personaje y su evolución no satisfaga a todos, pero los resultados son excelentes. Además, es algo extensible al grupo de aventureros que te acompaña, porque el control





Fíjate bien en el nivel de los enemigos. Si ves que caes una y otra vez en combate, a veces es tan sencillo como subir de nivel en otras misiones y luego volver para acabar con ellos, siendo más poderoso.



Algunos artefactos mágicos te ayudarán en tu lucha. La identificación de objetivos, por ejemplo, es una gran ayuda a la hora de localizar ciertos objetos o personajes. Así que explora cada rincón del mundo.

CLAVES PARA LA AVENTURA

Personalización, exploración, acampadas y proselitismo. La Inquisición es la única que salvará Thedas, con estas claves.



Personaliza a tu grupo. Sí, al grupo, no sólo a tu personaje. En realidad, todos son tuyos, y definir sus habilidades y equipamiento es algo que debes revisar constantemente.



Acampa y controla el territorio. La primera mitad del juego te deja fundar campamentos, la segunda, controlar fortalezas, pero hay que extender el dominio de la Inquisición, siempre.



Explora hasta el último rincón. Revisar el mapa, cumplir misiones secundarias y no dejar ni un rincón de Thedas por explorar es vital. Así podrás subir de nivel y hacerte cada vez más poderoso.



Cierra las grietas en el velo. La clave para cumplir gran parte de las misiones de la trama principal pasa por cerrar las grietas por las que se cuelan los demonios. La lucha previa es inevitable.



Usa el combate táctico. La mayoría de combates se pueden ganar en tiempo real, pero en algunos, por cantidad o poder del enemigo, es conveniente usar tácticas de grupo. Pausa, y piensa.

–como en anteriores juegos– sobre este particular está en tus manos. Y la subida de nivel de cada uno de ellos, también. Tú decides.

Y todo esto en combate obtiene unos resultados increíbles, sobre todo por el absoluto control, asímismo, que puedes tener.

Ya sea en combates directos, con una IA estupenda que funciona a las mil maravillas, dejando a los miembros del grupo a su aire, o controlando tú con la pausa táctica todas las cadenas de órdenes, es fascinante luchar contra todo tipo de enemigos. El entorno también se puede usar como un elemento táctico más, y los combates son, simplemente, alucinantes.

Además, otra gran virtud de «Inquisition» es que la curva de dificultad está maravillosamente equilibrada. Y es que, en líneas generales, la evolución de «Dragon Age» tiende a hacerlo más accesible a todo tipo de jugadores, sin perder la profundidad que ofrece. Lo consigue, sin lugar a dudas, aunque perdiendo algo de lo canónico de «Origins». Pero, eso sí, es un JDR genial. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Legend of Grimrock II

Estilo clásico con un grupo de aventureros en pos de los tesoros de una isla llena de peligros.

▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 93

Lords of the Fallen

Mucha acción y un gran espectáculo visual en un gran JDR en la línea de «Dark Souls».

▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 84

nuestra opinión

SALVA THEDAS COMO EL NUEVO INQUISIDOR. Demonios, dragones, templarios renegados y magos amenazan el mundo de Thedas, que has de salvar.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El cambio a las regiones de exploración libre y abierta. Los nuevos entornos son increíbles.
- El gran equilibrio entre el combate directo y el táctico, con la pausa y las órdenes en cadena.
- Sensacional el desarrollo de las habilidades de cada personaje, en distintos árboles y áreas.
- Un gran espectáculo visual, gracias a Frostbite 3.

Lo que no nos gusta

- Que la primera mitad del juego sea bastante repetitiva en cuanto a las misiones secundarias.
- La ausencia del doblaje al español. Sí, es una labor enorme, pero el juego bien se lo merecía.

Modo individual

El mejor rol ha vuelto. «Inquisition» es la vuelta al gran rol fantástico que «Origins» nos trajo. Todo son novedades y buenas.



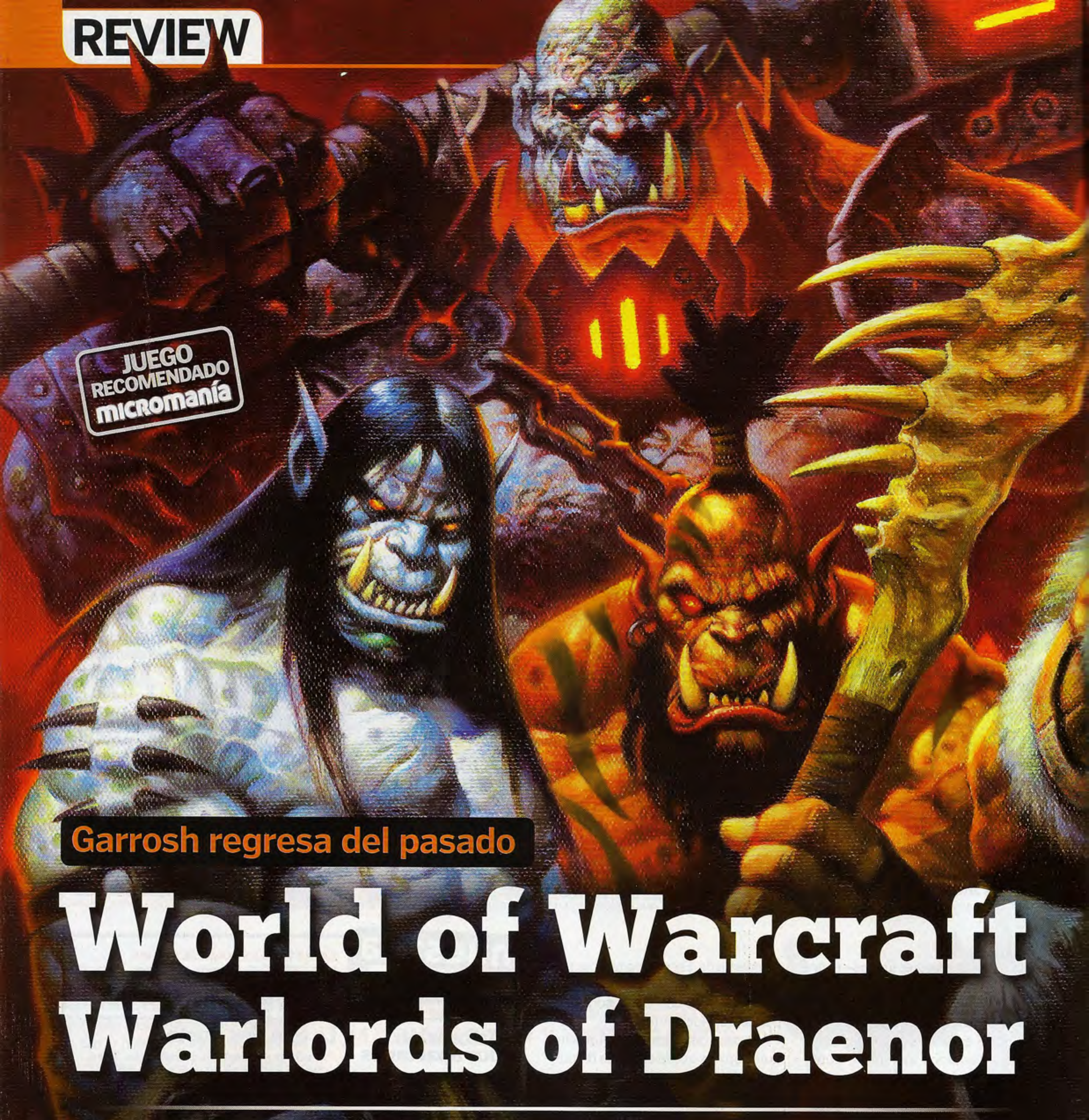
La nota 94

Modo multijugador

Un complemento. El multijugador se enclava en una línea parecida a la de «Mass Effect 3». No estorba, está bien.



La nota 85



Garrosh regresa del pasado

World of Warcraft Warlords of Draenor

World of Warcraft cumple diez años y lo celebra con una nueva expansión que ha conseguido que se rebasen los diez millones de suscriptores en todo el mundo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** JDR Multijugador Masivo
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 44,99 €
- **Web:** *eu.battle.net/wow/es/warlords-of-draenor*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** Cientos
- **Tipos de arma:** Hachas, espadas, hechizos, cañones
- **Mejoras:** Nuevo nivel 100
- **Multijugador:** Raids, mazmorras, hermandades, retos, ciudadelas, misiones

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 4770 a 3,4 GHz
- **RAM:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** Gainward Phantom Geforce GTX 770 2GB DDR5
- **Conexión:** ADSL 10MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Intel Core2 Duo E6600 o AMD Phenom X3 8750
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** NVIDIA GeForce 8800GT, ATI Radeon HD 4850
- **Conexión:** ADSL 10 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Intel Core i5 2400 o AMD FX-4100
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** NVIDIA GeForce GTX 470, ATI Radeon HD5870
- **Conexión:** ADSL 10 MB



Edición Coleccionista. la montura de cuervo aterrador y mascota prole aterradora son algunas de las recompensas de esta edición.



Draenor, ese oscuro objeto de deseo. Podremos explorar sus 8 regiones dependiendo de nuestro nivel, entre el 90 y el 100



Puntos de vuelo en todo Draenor. Gracias a los maestros de vuelo podemos trasladarnos a largas distancias de forma rápida.



Garrosh y su extraordinario ejército han llegado del pasado, aunque con tecnología del presente. Sus tanques son las armas más aterradoras, pero los destruiremos con su propia medicina.



Personaliza tu personaje entre decenas de combinaciones. Ya no sólo podrás identificarte con la facción u oficio que más te gusten; ahora hay muchas más opciones de personalizar nuestro aspecto.

Garrosh es el enemigo número uno de la gran mayoría de facciones que componen «World of Warcraft», por ello va a ser juzgado de los crímenes de los que fue responsable en Pandaria, la tierra protagonista de la última expansión. Pero fiel a su escurridiza personalidad, Garrosh ha conseguido escapar de su cautiverio para ejecutar su plan más maléfico.

Su brillante intelecto le lleva a viajar al pasado, al planeta original de los Orcos de Draenor, mucho antes incluso de que apareciera La Horda. Con la ayuda de sus aliados y de la tecnología actual, equipará a sus aliados con esta tecnología. A través de su poderoso portal oscuro lanzará a miles de soldados del pasado al presente, para conquistar Draenor.

CON ESTA NUEVA EXPANSIÓN, BLIZZARD ACERCA AZEROTH A LOS JUGADORES MÁS NOVELES

Esta es la tierra donde se desarrolla esta nueva expansión, unas vastas tierras donde la lucha continúa contra las fuerzas de Garrosh será el hilo argumental de los cientos de misiones que debemos ejecutar a lo largo del juego. «Warlords of Draenor» pretende sentar las bases de la franquicia de cara al futuro y, sobre todo, darle un nuevo empuje tras diez años de inevitable desgaste.

Blizzard ha introducido en «Warlords of Draeno» una serie de novedades que modifican la mecánica de juego; una de las más destacadas es la racionalización del daño recibido e infligido, ya que los nuevos indicadores son más normales, dejando de lado los ridículos daños de millones

LA REFERENCIA

Mists of Pandaria

- Cuarta expansión de «WOW» lanzada en 2011, fiel a la costumbre de Blizzard de lanzar expansión cada 2 años.
- Descubriremos las tierras de Pandaria con un inconfundible toque asiático
- Incluye dos clases Monjes y Pandaren, con su aspecto de oso panda.



NUEVOS MODELOS DE PERSONAJES



Uno de los aspectos que más fatiga ha mostrado durante estos diez años ha sido precisamente el de los modelos de los diferentes personajes. Para esta expansión todos ellos se han modificado para ofrecernos unos modelos más naturales y más acordes con las principales demandas de la comunidad de jugadores. Los modelos tienen más definición y unas proporciones más naturales, todo un acierto por parte de Blizzard que agradecemos. Recréate con ellos en el menu de selección.



Junto a las hermandades y compañías es mucho mejor, tanto en las mazmorras como contra los distintos jefes finales, contar con la ayuda de los demás jugadores para poder doblegarlos.

NUEVAS CIUDADELAS

Sin duda una de las principales novedades de «Warlords of Draenor» es la posibilidad de crear y mejorar nuestras propias ciudadelas, una opción de lo más atractiva.

Conviértete en arquitecto. Podremos construir en nuestra ciudadela los edificios que más se identifiquen con nuestro personaje y sus propias habilidades, con cada nivel desbloquearmos nuevos edificios como cuarteles o talleres





Seguidores. Si hacemos atractiva nuestra ciudadela, tendremos seguidores a los que encomendar misiones secundarias, que redundarán en nuestro propio beneficio y el de nuestra facción, todo un nuevo abanico de posibilidades



Fortalezas y ciudadelas serán el centro de operaciones de nuestra facción, una fuente inagotable de nuevas misiones que nos reportarán grandes recompensas



Explora el inframundo. Cuando nuestro personaje muera podrá esperar a resucitar seis minutos o bien recorrer el camino entre el cementerio y el lugar donde yace.

de puntos por otros de hasta cinco cifras como máximo.

También se han modificado notablemente los árboles de habilidades, que se han simplificado para eliminar duplicidades y hacerlo todo más accesible a los jugadores menos experimentados. Algo de agradecer para los jugadores recién llegados.

Hay profesiones y habilidades que se fusionan y pasan a ser exclusivas de determinados personajes, con lo que estas habilidades son capaces de acentuar mucho más las diferencias entre los diferentes personajes, haciendo la experiencia de juego realmente única.

Subida instantánea hasta el nivel 90

Uno de los principales retos para los jugadores es alcanzar el nivel 100. Hay que recordar que hasta ahora el techo de desarrollo de los personajes llegaba hasta el 90. Blizzard, en un nuevo guiño a los jugadores más casuales, nos ofrece subir a nivel 90 cualquiera de nuestros personajes de forma instantánea, en un claro movimiento por atraer a nuevos jugadores a la franquicia. J.S.F.

nuestra opinión

WOW intenta reinventarse una vez más. Campaña renovada y mecánicas de juego pulidas hacen de él una gran expansión, pero no se trata de un salto de calidad

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●○○○
- Sonido ●●●●●●
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●●○
- Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- Las ciudadelas abren toda una nueva gama de posibilidades de desarrollo del personaje.
- La subida directa al nivel 90 lo acerca a los jugadores menos experimentados y el nivel 100.
- Draenor en su conjunto y las fabulosas armas que Garrosh ha traído desde el pasado.

Lo que no nos gusta

- Las misiones se hacen monótonas en momentos puntuales, algo que no es exclusivo de «WOW», sino de todo el género.
- Técnicamente no aporta nada nuevo, muestra ciertos signos de agotamiento.

Modo multijugador

World of Warcraft Warlords of Draenor no puede concebirse sin el multijugador, es el máximo exponente del género, con sus más de diez millones de suscriptores en todo el mundo, todo Draenor está repleto de miles de jugadores como nosotros, con los que podremos conseguir objetivos comunes y luchar juntos por nuestra facción.

La nota
84

ALTERNATIVAS

WildStar
Hazte con la supremacía del planeta Nexus en uno de los mejores MMO de los últimos años.
▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 88

EVE Online
Recorre 5.000 sistemas solares pilotando tu nave junto a miles de jugadores de todo el mundo.
▶ No comentado en Micromanía

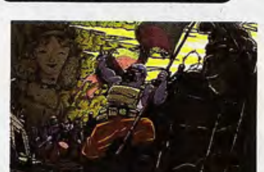
JUEGO RECOMENDADO micromanía

Diario de un superviviente

This War of Mine

La guerra no es un juego, pero hay juegos de guerra. Eso sí, ninguno tan real, estremecedor y terrorífico como éste. Esto sí es guerra, y no la de Jonathan Irons.

LA REFERENCIA



Valiant Hearts

- Ambos afrontan la guerra desde perspectivas inusuales aunque «Valiant Hearts» ofrece aventura y puzles, y «This War of Mine» es más estratégico.
- Ambos juegos apuestan por una estética de cómic, mucho más realista y sobrecogedora en el caso de «This War of Mine».

Imagina que se ponen de obras en tu calle y te cortan en casa la electricidad y el agua corriente durante una semana. Amigo, prepárate a pasarlas canutas. Ahora, imagina que no es una semana, sino algo indefinido, y que no hay ningún recurso: ni supermercados, ni médicos, ni nada de nada. El desastre.

El juego de 11 bit studios afronta desde una perspectiva inusual el drama de la guerra, y de forma literal en cuanto a lo de drama: debes ayudar a varios civiles afectados por un conflicto bélico a sobrevivir durante el tiempo que dure el mismo, en el que deben buscarse la vida, saquear recursos de entre las ruinas, robar comida, medicinas, crear herramientas, hacer trueques con otras víctimas de la guerra y, llegado el caso, hasta matar para sobrevivir. Sí, matar, sacar a esa fiera que todos llevamos dentro y afrontar las consecuencias físicas, psicológicas y superar los conflictos morales y éticos. ¿Estás dispuesto a ello? ¿Podrías matar y robar para sobrevivir? Si te resulta impensable imaginar algo así en la vida real, «This War of Mine» te pone en esa tesitura de forma virtual, y también... los pelos de punta.

Estrategia para la supervivencia

«This War of Mine» no es un juego bélico, tal y como estamos acostumbrados. Es un juego de estrategia. Pero también es un título que juega contigo, tu psicología y tus límites éticos y morales. Pero lo más aterrador es su realismo.

VIVE LA GUERRA DESDE EL LADO DE LAS VÍCTIMAS CIVILES, LUCHANDO POR SOBREVIVIR A TODA COSTA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** 11 bit studios/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.11bitstudios.com/games/16/this-war-of-mine*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Días de supervivencia:** 45
- **Construcciones:** Cama, silla, sillón, radio, estufa, etc.
- **Herramientas:** Palanca, ganzúas, pala
- **Armas:** Cuchillos, pistolas
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** XX GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600GS, Radeon HD4000
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** xxx GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Vamos a hacer un trueque! Intercambiar productos es la base de la nueva economía. Comida y medicinas son lo más buscado. Y caro.



En algunas áreas de la ciudad el peligro acecha. Incluso de noche, los francotiradores son el mayor peligro. ¡Cuidado con ellos!



Uno sale, los demás esperan. Al caer la noche hay que decidir quién sale a saquear lo que pueda, mientras el resto espera en casa.



Acondiciona tu refugio y sobrevive al horror de la guerra. Bienvenido a la parte más real, cruel y despiadada de las guerras, que vives por primera vez desde el lado de las víctimas, los civiles inocentes.



¿Quién llama a tu puerta? Otros supervivientes en busca de ayuda, o que intentan comerciar con lo que han encontrado entre las ruinas, se presentan de vez en cuando en tu casa. ¿Qué harás con unos y otros?

La acción del juego se divide en dos partes. Durante el día has de acondicionar tu refugio, combatir el hambre y construir herramientas. También puedes comerciar, mediante trueques, con otros supervivientes. Hay recursos más demandados que otros y nadie regala nada. Aunque la compasión y la caridad también pueden estar presentes en el juego. De tu parte.

Por la noche, el grupo descansa mientras uno de sus miembros sale a explorar los alrededores, saquear recursos de las ruinas y, en muchas ocasiones, robar a otra gente. Incluso puede haber enfrentamientos a muerte. Y cuando tú estás fuera por la noche, otros pueden entrar en tu refugio y robarte a ti y a tu grupo.

Todo esto acarrea consecuencias de tipo físico, moral, ético y psicológico. Tus supervivientes pueden morir de hambre, enfermedades, asesinato o suicidio.

11 bit studios lleva el concepto "juego de supervivencia" a límites incómodos, inusuales y fascinantes, en una obra que, además, supone un desafío estratégico enorme. Si te gustan los buenos juegos, éste es excelente. Y necesario. A.P.R.

ALTERNATIVAS

CoD Advanced...
Para los que quieren vivir la guerra como una historia de acción, con súper soldados de protagonistas.
▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 90

Battle Academy 2
Un juego de estrategia bélica de un estilo mucho más habitual, donde el realismo no es lo importante.
▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

SOBREVIVE AL HORROR DE LA GUERRA. **Un conflicto bélico visto desde el lado civil, donde el objetivo es sobrevivir al horror, el hambre, las enfermedades y el miedo.**

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●●
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta
- La ambientación y la idea. Mirar la guerra desde una perspectiva tan diferente te conmueve.
- La estética, de un estilo de cómic realista, y la jugabilidad 2.5D, muy bien puesta en práctica.
- Afrontar los desafíos éticos y morales. Si tienes un mínimo de empatía, te hace sentir incómodo.
- Es un desafío estratégico mayúsculo.

Lo que no nos gusta
- Por desgracia, todo está en inglés. Esperemos que un parche resuelva rápidamente el asunto.
- Es bastante difícil desde el primer minuto. Ganar un día más de supervivencia puede desesperarte.

Modo individual
Una idea sencilla, dramática y fascinante. «This War of Mine» no es un juego cómodo, en muchos sentidos. Es inquietante, estremecedor, dramático y trágico. Su diversión llega por el desafío y por minimizar el impacto moral de tus acciones, pero es un juego fascinante y hasta necesario. Nunca más verás los juegos de guerra como hasta ahora.

La nota
90

Perdidos en las montañas

Far Cry 4

Aventuras en lugares exóticos, villanos psicópatas con problemas de afectividad –un buen sopapo a tiempo...–, acción en primera persona... ¡Sí, es otro «Far Cry»!

LA REFERENCIA



Far Cry 3

- Ambos juegos ofrecen un concepto muy similar, así como en diseño de acción y armamento, cambiando historia, personajes y escenarios.
- En ambos existe la opción de mejorar habilidades y equipo, aunque el diseño de «Far Cry 4» está mejor en este apartado.

El nuevo destino de aventuras ya no es África ni los paraísos tropicales –a ser posible sin piratas ni psicópatas–, sino la misteriosa cordillera del Himalaya. Pero allí también hay pirados que son capaces de hacerse con el poder y liarla parda. Para nosotros, Vaas sigue siendo nuestro chalado favorito, pero hay que reconocer que Pagan Min es un serio aspirante a malvado del año.

La trama de «Far Cry 4» nos pone en la piel de Ajay, un joven que vuelve a su Kyrat natal para cumplir la última voluntad de su difunta madre, llevando sus cenizas a un sitio muy especial. Lo malo es que sin haber puesto ni un pie allí empiezan los problemas para él, en forma de tiros, el chalado de Pagan Min y la necesidad de tomar partido en una guerra civil en la que una resistencia con pocos recursos le hace la guerra al tirano, porque resulta que los padres de Ajay eran figuras clave de esa resistencia, de una forma política y personal.

El punto de partida de la historia que sirve para dar forma a «Far Cry 4» no va a ganar un pulitzer, desde luego, pero basta para ofrecer acción intensa en la que dos bandos se enfrentan de formas, a veces, bestiales. Literalmente.

Himalaya, mundo abierto

El universo de juego de «Far Cry 4» sigue canónicamente lo establecido en «Far Cry 2» y, sobre todo, en «Far Cry 3». Tanto que, a veces, parece que estemos más ante una expansión del anterior juego: escena-

EL NUEVO MUNDO ABIERTO DE UBISOFT SE VA AL HIMALAYA, PERO NO ES TAN ABIERTO A VECES...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft (varios)
- **Distribuidor:** Ubisoft ▶ **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,90 €
- **Web:** *www.far-cry.ubi.com/es-ES* Información bastante básica, centrada en personajes y mundo.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma:** 12
- **Estilos de mejora:** Dos caminos (elefante y tigre)
- **Modos especiales:** Shangri-La
- **Misiones especiales:** Longinus, Yoggi, Hurk
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 550 Ti
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 750, Phenom II X4 955
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD5850
- **Conexión:** ADSL (Activación Uplay)

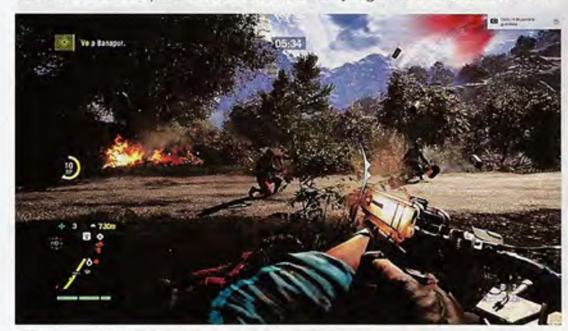
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Pero, a ver, Pagan Min, ¿a ti te querían de pequeño? El gran villano de «Far Cry 4» es un déspota que atemoriza a su pueblo.



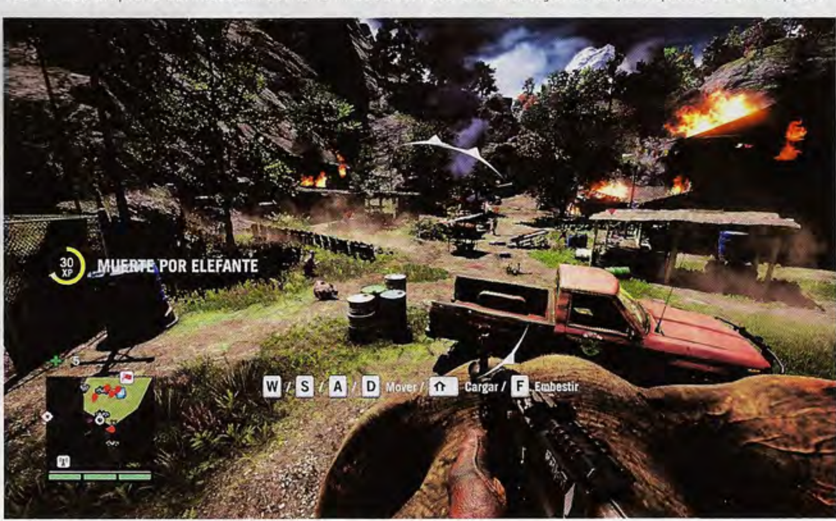
Libera torres de radio y despeja la niebla. El clásico sistema de subir a las torres para identificar áreas de juego vuelve una vez más.



Conduce y dispara. Ya sea en quad o en otro vehículo, es una de las opciones más útiles a desbloquear, a medida que avanzas en el juego.



¡El Himalaya está en plena guerra! Y tú, que llegabas para cumplir la última voluntad de tu madre, te ves metido en pleno conflicto sin comerlo ni beberlo. Pero eres una leyenda allí, aunque aún no lo sepas...



¡Vamos Dumbo, ataca y acaba con ellos! Lo de la fauna salvaje –y usarle en tu favor– es sin duda uno de los mejores puntos que tiene el diseño de acción de «Far Cry 4». Mola cabalgar en un elefante, sí.

rios que podrían ser de cualquier juego de la saga –de no ser por la fauna–, armas más que similares y un diseño de misiones que sigue manteniendo virtudes y defectos. Sigues sin poder dejar una misión a medias, por ejemplo, y salir para conseguir recursos, por ejemplo, te obliga a reiniciarla.

Sí tiene toques inéditos y atractivos, como poder provocar estampidas de la fauna local, montar elefantes y usarlos para atacar, un sistema de mejoras mucho más accesible y lógico –no la locura de «Far Cry 3»–, aunque, en general, el diseño de jugabilidad y acción es igual que en los juegos anteriores.

Lo que ocurre es que el mundo abierto de «Far Cry 4» no lo es tanto. En algunas misiones aparecen mensajes de "no abandones el área de misión". ¿Perdón? Mundo abierto. A-bier-to. Algo falla, ¿no?

Además, «Far Cry 4» ofrece problemas técnicos, en algunos casos graves, como la iluminación –no actives los rayos crepusculares–, algo vital cuando juegas de noche. Pese a todo, es un buen juego y, si te gusta la serie, le sacarás partido. Pero hay que arreglar cosas. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Sombras de Mordor

Un mundo abierto ambientado en el universo Tolkien, lleno de desafíos y buenas ideas.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 95

Advanced Warfare

Acción en primera persona más cinematográfica y lineal, para los que quieren un estilo más clásico.

▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

VIAJA AL HIMALAYA Y ACABA CON EL TIRANO. La acción en primera persona del nuevo «Far Cry» nos lleva al Himalaya para acabar con el régimen de Pagan Min.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○○
- Dificultad ●●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- El sistema más pulido y accesible –no tan extraño como en «Far Cry 3»– de las mejoras en habilidades y equipamiento.
- La opción de usar la fauna en tu favor, provocando estampidas o montando elefantes.
- El acceso a Shangri-La. Mola lo del tigre.

Lo que no nos gusta

- Novedades, las justas. Por momentos parece que nos encontramos en una expansión.
- Los problemas técnicos derivados de iluminación, incompatibilidades con ciertos modelos de ratón, etc. Vamos, que necesita varios parches.

Modo individual

Más que una continuación, es una expansión del concepto de «Far Cry 3». Siendo un juego estupendo, las novedades de «Far Cry 4» son más que justas. Casi se podría decir que es «Far Cry 3.5» pudiendo montar en elefantes y con escenarios que se parecen sospechosamente a los de juegos anteriores. Eso sí, es divertido.

La nota

82

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Guerra en todos los frentes

Company of Heroes 2 Ardennes Assault

Héroes los hay en todos lados, en un frente y en otro. En todos los bandos. Pero en las Ardenas hay más héroes que nunca, y no son sólo una compañía... ¡son tres!

LA REFERENCIA



Company of Heroes 2

- Ambos son distintas entregas de la misma saga y comparten el diseño básico de jugabilidad, aunque cambian bandos y escenarios.
- Las novedades de «Ardennes Assault» son muchas: el metamapa, más compañías en juego y nuevas habilidades.

Hasta ahora en «Company of Heroes» hemos visto muchas batallas míticas de la Segunda Guerra Mundial. No en vano, la saga lleva casi una década –que se dice pronto– ofreciendo una particular visión del conflicto en el mundo de la estrategia, adaptando de forma no tanto realista como efectiva, la esencia táctica de la guerra.

Pero con las dos entregas de la saga más las numerosas expansiones aparecidas hasta la fecha, uno de los episodios más decisivos de la guerra no había hecho acto de presencia o, al menos, no de forma tan relevante como se merecía. Hasta ahora, claro, porque el lanzamiento de «Ardennes Assault» ha puesto, por fin, la Batalla de las Ardenas en la posición que la saga –y la Historia– merecía.

Cambio de frente y más

Además, Relic ha puesto toda la carne en el asador, con tantas novedades que casi podríamos hablar de un nuevo estilo de juego, pese a la base ya conocida del diseño de jugabilidad. Y eso que no deja de ser una expansión. Autojugable, pero expansión. Por tanto... ¿qué hay de nuevo?

Si leíste el reportaje que dedicamos a la presentación del juego, ya sabrás la esencia de estos cambios. Si no, te ponemos rápidamente al día.

El ejército rojo queda fuera de esta nueva entrega, teniendo a americanos por un lado y nazis por otro. El escenario, la región de las Ardenas, claro. Y en lucha no hay una, sino hasta

DECIDE EL FUTURO DE LA GUERRA EN LAS ARDENAS DIRIGIENDO A TRES COMPAÑÍAS ALIADAS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Relic/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.companyofheroes.com* Información escasa y muy básica. Visita prescindible.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Compañías disponibles:** 3 (más 1 en compra opcional)
- **Escenarios:** 18
- **Personalización:** 4 habilidades por compañía, 6 mejoras por habilidad
- **Multijugador:** Sí

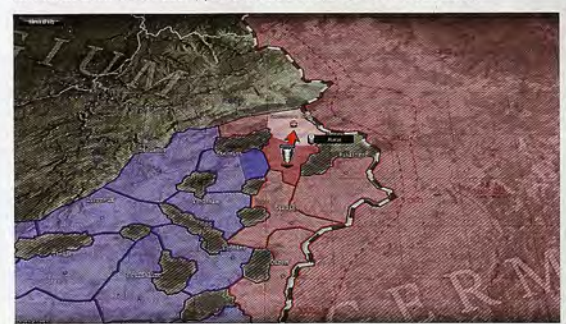
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 2900 XT
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Ataca, defiende, explora, conquista. La jugabilidad de «Company of Heroes 2» es la base, pero ofrece multitud de novedades.



Elige tu camino en el mapa. El "metamapa" es otra de las grandes novedades de «Ardennes Assault», eligiendo tu camino y compañía.



A ver... ¿por dónde vas a mejorar? La experiencia acumulada se puede convertir en mejoras. Hay cuatro habilidades por compañía.



¡Manden a los paracaidistas! La Segunda Guerra Mundial vive su batalla más decisiva tras el día D. Las Ardenas te esperan para comandar a las compañías aliadas Dog, Baker y Able, y detener a los nazis.



Las nuevas habilidades de las compañías y sus unidades, así como la libertad de acción, permite probar múltiples soluciones a los distintos objetivos a conseguir. Es más completo que nunca.

tres compañías aliadas diferentes –en realidad son cuatro, porque una se puede comprar online– con distintas habilidades, capitanes y jugabilidad.

La experiencia es un apartado nuevo, que se mantiene de una misión a otra, lo que implica, justo lo que estás pensando: mejoras. Mejoras en habilidades de cada compañía, cuatro por cada una, con seis niveles de personalización.

Esto redunda en una rejugabilidad altísima, pese a que la extensión de la campaña no es demasiada, pero las posibilidades de cambio, estilo, elección y camino, gracias al metamapa –la otra gran novedad–, hacen de «Ardennes Assault», aunque parezca mentira, el juego más completo de la saga. Y el más variado.

Técnicamente, además, las mejoras en el motor, la IA y el diseño del interfaz son significativas y muy notables. Al principio cuesta acostumbrarse a las novedades que ofrece «Ardennes Assault», pero en cuanto superas un par de misi ones estás hecho a todo. Relic lo ha puesto todo para mejorar una fórmula conocida y de éxito. Y lo ha hecho genial, por añadidura. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Battle Academy 2

El frente ruso es el campo de batalla en este divertido y original juego de estrategia por turnos.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 86

Panzer Tactics HD

Estrategia por turnos para un estupendo wargame ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 83

nuestra opinión

PARA A LOS NAZIS EN LAS ARDENAS. **Controla hasta tres compañías aliadas y despliega tus dotes estratégicas en las Ardenas, para detener a los nazis.**

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La incorporación de las tres compañías aliadas, con diferentes habilidades, unidades y mejoras, lo que potencia la rejugabilidad.
- La libertad de juego en cada mapa y la libertad de elección del camino con el nuevo metamapa.
- El cambio de escenario y fuerzas en confícto, aunque deje a un lado el ejército rojo.

Lo que no nos gusta

- Al principio cuesta hacerte con el sistema de mejoras y habilidades especiales.
- Es algo caro para la extensión que tiene, pero su rejugabilidad lo compensa.

Modo individual

La guerra se decide en las Ardenas y en el más completo juego de la saga. Su extensión es propia de una expansión –aunque sea autojugable–, pero las novedades en diseño y jugabilidad son numerosas y hacen que el desembolso merezca la pena, porque la rejugabilidad es enorme cambiando de compañía y estilo en campaña.



La nota **86**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

El mejor campeonato del mundo

NBA 2K15

Sí, vale tú eres de Messi, Cristiano y demás. Lo tuyo es dar patadas al balón, no botarlo, pero si te niegas a probar cosas nuevas, no sabes lo que te pierdes...

LA REFERENCIA



NBA 2K14

- Ambos juegos ofrecen el mismo estilo de juego, pero «NBA 2K 15» cambia el motor gráfico por uno mucho más potente y con más detalle y realismo.
- La versión de este año de «NBA» ofrece todo el contenido actualizado, además de 25 equipos de la EuroLeague.

Hace tiempo que el fútbol no es el –único– deporte rey en el PC. Y si hace años –muchos, muchos años ya– además de «FIFA» Electronic Arts nos ofrecía más variedad con adaptaciones de baloncesto –«NBA Live»–, hockey sobre hielo –«NHL»– y otros, hace tiempo que dejó paso a sangre fresca y nueva, con 2K Sports tomando el relevo y lanzando, año tras año, cada vez mejores versiones de su «NBA 2K». La de este año, esperada como pocas de las entregas de la serie, se aúpa, con todo merecimiento, a lo más alto del género, porque si bien quizá el baloncesto no tenga tanto tirón popular como el fútbol en España, en cuanto a simulaciones deportivas los chicos de Visual Conceptos y 2K se han salido con este juego.

Mucho más que partidos de baloncesto

Es difícil saber por dónde empezar al hablar de «NBA 2K15». Sabíamos que iba a ser mejor –estaba confirmado el cambio al nuevo motor gráfico desde hace tiempo–, pero no que iba a ser tan abumador. Y no estamos hablando únicamente del espectáculo visual durante los partidos.

Todos los detalles en «NBA 2K15», desde la elección de la música –con Pharrell Williams actuando como maestro de ceremonias–, como las opciones de competición y modos de juego son... ¡totales! Y es que además de la mejor simulación de baloncesto en la actualidad –por cierto, hazte con un buen mando; es necesario–

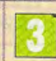
LA SAGA «NBA» SE RENUEVA EN EL APARTADO TÉCNICO, MEJORANDO TAMBIÉN LA COMPETICIÓN Y MODOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Visual Concepts/2K
- **Distribuidor:** Take 2 ▶ **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.2k.com/gamnes/nba-2k15*

Información muy básica y bastante escasa.

3

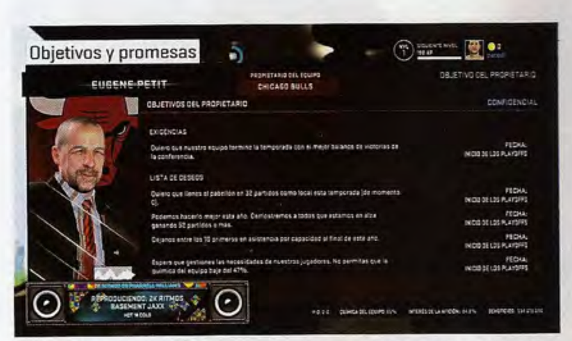


LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Clubes:** 25 equipos euroliga (11 nuevos), más NBA
- **Modos:** Mi equipo, Mi parque, Mi carrera, ligas, partidos rápidos
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB, compatible DirectX 10.1
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Sí, puedes ser directamente el mánager. Y ocuparte de todo. ¡De todo! Pero fíjate en tus objetivos antes de hacer promesas locas.



¿Jugar o simular? Si en plena competición prefieres decantarte por simular resultados en lugar de jugar, es una opción a tu alcance.



No vas a tener un segundo libre. «NBA 2K15» te dejar controlar todo lo que quieras en el desarrollo de la temporada.



¡Esto es la NBA metida en tu PC! Pero «NBA 2K 15» va mucho más allá de la mejor liga de baloncesto del mundo. Ofrece modos de juego para todos los gustos y es completo como no imaginas. ¡Una pasada!



Un espectáculo como estabas esperando. El cambio en el motor gráfico, usando ahora la misma tecnología que en la nueva generación de consolas, ofrece un auténtico espectáculo visual en tu PC.

«NBA 2K15» va más allá del realismo en las más de 5000 animaciones y el parecido de todos y cada uno de los deportistas que aparecen en el juego con sus modelos de la vida real.

«NBA 2K15» ofrece opciones de liga, partido rápido, carrera personal de jugador, equipos personalizados, juego online, toda la NBA, 25 equipos de la Europa League –11 de ellos nuevos–, edición de jugadores i–y hasta de sus zapatillas!– y un mánager total en el que puedes controlar hasta el último detalle todo lo relacionado con el club que prefieras, desde la relación con la prensa, jugadores y presidente, hasta el más pequeño detalle de las estadísticas para llevar el club que escojas a lo más alto. Un desafío total en baloncesto, seas de simulación, de estrategia o de lo que puedas imaginar.

«NBA 2K 15» es caro, pero si eres fan del deporte vas a exprimir cada euro hasta el último centimo, porque las posibilidades que ofrece son inmensas. Y aunque no exige mucho equipo, cuanto mejor sea, más espectaculo. Así que lo mismo es hora de actualizarte. A.P.R.

ALTERNATIVAS

FIFA 15
Cambia de deporte, pero la cantidad y variedad de opciones de competición son enormes.
▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 92

Football M. 2015
Si lo tuyo es más la estrategia y la gestión, pocos juegos hay tan buenos y completos.
▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

DISFRUTA DE LA MEJOR COMPETICIÓN DE BALONCESTO EN TU PC. Disputa el anillo de campeón de la NBA o juega con los mejores equipos de la Euroliga en tu PC.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- El salto visual que ha dado. Los pequeños detalles de los rostros, la indumentaria y las animaciones son el mejor ejemplo.
- La enorme, abrumadora cantidad de opciones y modos de competición y personalización.
- Ya seas fan de la NBA o de la Euroleague, disfrutarás de tus equipos favoritos.

Lo que no nos gusta
- Aunque tiene sentido si contemplas todo lo que incluye, 50 GB de disco duro son muchos gigas.
- El manejo de los menús a veces es farragoso y complejo. Saltar de una opción a otra no es fácil.

Modo individual
¿El mejor juego deportivo del momento? Dejando a un lado la eterna disputa fútbol/baloncesto, «NBA 2K15» puede ser considerado, sin problema, el mejor juego deportivo del momento. Es rápido, intenso, completo, de un realismo pasmoso, ofrece múltiples modos de juego y opciones para parar un tren. Es el mejor de la saga y del género.

La nota
94

La revolución oculta

Assassin's Creed Unity

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Bueno, pues ya está. ¡Hay que cortar cabezas! Y no en sentido figurado. Bueno, si somos una banda de asesinos, ponernos ahora melindres con esto no es plan...

LA REFERENCIA



Assassin's Creed IV Black Flag

- La base del diseño de jugabilidad en ambos es similar, aunque la ambientación es muy diferente, siendo más variado «Black Flag».
- En «Black Flag» se ofrecen batallas navales, algo inexistente en «Unity», como es lógico.

La nueva entrega de «Assassin's Creed» no es un juego que ames u odies. Es un juego que amas Y odias. Seguramente ya has leído y oído cosas sobre «Unity» y, probablemente, pocas sean buenas. Pues, en fin, hay una gran verdad: el primer «Assassin's Creed» de nueva generación, con un nuevo motor gráfico, más ambicioso que ningún otro, ha salido hecho una chapuza en el apartado técnico. Multitud de bugs y problemas en todas las versiones –la de PC no ha sido una excepción– han provocado el lanzamiento contrarreloj de varios parches que han subsanado, en su mayoría, estos problemas. Pero aún persisten algunos bastante graves, como que de vez en cuando, sin previo aviso, el motor se vuelve loco y va, literalmente, a saltos. La tasa de fps baja drásticamente y se vuelve injugable. ¿Solución? Sales del juego y vuelves a entrar, el recurso mágico que cualquier técnico de sistemas usa de comodín para casi todo. Pero claro, no tienes la seguridad de que no volverá a pasar –y volverá a pasar, de hecho.

Ubisoft sigue trabajando en más parches, ha regalado el DLC "Reyes Muertos" para compensar y están dispuestos a seguir arreglando los problemas que hay. ¿Un desastre? Pues sí, pero...

Rascando la superficie

Todo esto es cierto. «Unity» ha aparecido con problemas gordos. Pero también es verdad que, a medida que se van superando y arreglando los

LA REVOLUCIÓN FRANCESA SIRVE DE ESCENARIO AL NUEVO COMBATE ENTRE ASESINOS Y TEMPLARIOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Acción/Aventura
- Idioma: Español (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Ubisoft (varios)
- Distribuidor: Ubisoft ▶ Nº de DVDs: 6
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 59,90 €
- Web: www.assassinscreed.ubi.com/es-es

Multitud de información interesante sobre todo.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Distritos de París: Siete
- Rangos de asesino: 31
- Tipos de habilidades: 4 (cuerpo a cuerpo, a distancia, sigilo, salud)
- Multijugador: Sí (cooperativo, hasta cuatro jugadores)

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X
- RAM: 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 690
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Core i5 2500K, AMD FX-8350
- RAM: 6 GB
- Espacio en disco: 50 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 680, Radeon HD 7970
- Conexión: ADSL (Activación Uplay)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i7
- RAM: 16 GB
- Espacio en disco: 50 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 780
- Conexión: ADSL



La quieres, pero lo vuestro no puede ser... Élise es tu gran amor desde pequeños, pero ella es una templaria y tú un asesino. ¡Drama!



Prepárate para convertirte en un asesino. Estéticamente y por dirección artística, «Unity» es de lo mejorcito visto en la serie.



¡La revolución de «Unity»! No es que no hayas visto algo así en otros juegos, pero el cooperativo en campaña sí es inédito en la saga.



¡Oh!, el París de la Revolución Francesa... no, espera... Sí, estamos en la simulación de la Revolución Francesa en «Assassin's Creed Unity», pero en algún momento otra época histórica se "cuela" en la trama.



¡Rezad en Notre Dame por vuestras vidas! Arno no lo tendrá en cuenta, eso sí, a los asesinos no les importa demasiado la salvación del alma de sus enemigos. Y Arno tiene muchos en el juego.

defectos técnicos, nos encontramos ante, quizá, el mejor juego de la saga. Sí, el motor da problemas, pero la recreación del París revolucionario es abrumadora. La dirección artística es una maravilla y, si gozas del equipo necesario –que es una pasada, eso sí– en calidad Ultra es algo digno de verse.

La jugabilidad de «Unity» no es revolucionaria, como su ambientación, pero la enorme variedad de misiones, principales y secundarias, y el tamaño del mundo de juego, lo convierten en el «Assassin's Creed» a jugar, una vez resueltos los problemas técnicos, claro. Algo a lo que contribuye la incorporación de las misiones cooperativas en campaña –jugables a tu elección– y la capa social que subyace en la historia, gracias a esta opción.

Quedarse en la superficie –defectuosa– de «Assassin's Creed Unity» es fácil y lógico. Pero si la rascas un poco, encuentras un trabajo maravilloso y un juego sensacional. Sólo hay que dar tiempo a que se arregle todo. Así que, no lo compres aún, espera y, cuando esté listo, pruébalo. Lo mismo hasta ha bajado de precio, que sería lo suyo. A.C.G.

ALTERNATIVAS

WatchDogs

La versión moderna del concepto de «Assassin's Creed», ofrece una estupenda acción sandbox.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 90

Sombras de Mordor

Uno de los mejores juegos del momento en entornos abiertos, y plagado de ideas originales.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 95

nuestra opinión

UN ASESINO EN LA REVOLUCIÓN FRANCESA. El enfrentamiento de asesinos y templarios vuelve a su origen, cerrando un ciclo con la Revolución Francesa.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La recreación de París es asombrosa. La dirección artística es brillante y el detalle de la reproducción de edificios y ambiente es genial.
- La inclusión de misiones cooperativas.
- La variedad de misiones y las posibilidades de personalización del protagonista.

Lo que no nos gusta

- El enorme daño que ha hecho al juego su lanzamiento plagado de bugs y con un motor que, aún hoy, se vuelve loco sin previo aviso.
- El exagerado equipo que hay que tener para poder disfrutar del juego en calidad gráfica Ultra.

Modo individual

El mejor juego de la saga necesita una puesta a punto.
El lanzamiento de «Unity» se ha visto lastrado por múltiples –y graves– problemas técnicos que se van superando, parche a parche. Ello le resta puntos al mejor juego –sin duda– de la saga, que se oculta bajo esa superficie dañada. Pero la esencia es brillante. Dale tiempo.

La nota

85

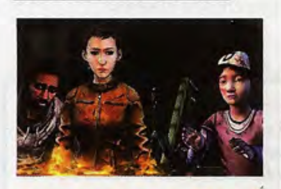
El día de la marmota aventurera

Randal's Monday

JUEGO RECOMENDADO micromanía

El humor negro typical spanish se une a míticas referencias de la cultura pop y al fin del mundo. Un todo en uno que no puedes rechazar una vez, ni otra, ni otra, ni otra...

LA REFERENCIA



The Walking Dead

- Ambos son aventuras, pero «The Walking Dead» apuesta por un estilo más cinematográfico, y «Randal's Monday» es más clásica.
- La narrativa y los diálogos son más importantes en «The Walking Dead», y los puzles y la exploración en «Randal's Monday».

No cabe duda de que la aventura gráfica clásica es uno de los géneros favoritos de los jugadores españoles, sobre todo de los más veteranos. No en vano muchos hemos crecido con nombres como Guybrush Threepwood como nuestro ídolo y pope. Hemos querido ser piratas, sí, pero de pacotilla, no como Barbanegra. Piratas con monos de tres cabezas y campeonatos de escupitajos antes de emborracharnos con Grog. Y, mira tú por dónde, algunos desarrolladores patrios han pasado por lo mismo y han mamado del espíritu salvaje de LucasArts para sacarse de la manga «Randal's Monday», una aventura de estilo clásico made in Spain repleta de ese espíritu friki y descacharrante, un humor negro muy nuestro y la idea genial de una película como "Atrapado en el tiempo" para contar una historia tan surrealista como desternillante.

El día eterno de Randal

Randal, el protagonista, es un tipo caradura, aprovechado, borrachuzo y que, en un descuido en plena borrachera de su amigo Matt, a punto de casarse, le roba la cartera y el anillo de compromiso. Pero ese anillo, como el de Sauron, está maldito, y a Randal le va a costar revivir una y otra vez el mismo día en que su amigo Matt se suicida por desesperación y el mundo se va viniendo abajo, poco a poco, hasta que se llega al final de una historia surrealista en pleno apocalipsis. Literalmente. Y sólo Randal, o su capacidad de redención, po-

VIVE UNA AVENTURA DE ESTILO CLÁSICO CARGADA DE HUMOR NEGRO Y REFERENCIAS FRIKIS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Nexus Game/Daedalic
- **Distribuidor:** Meridiem ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 24,95 €
- **Web:** *www.randalsmonday.com* Mucha y variada información del desarrollo, personajes, etc.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Días de juego:** 6 + dos días finales (2189 y 2190)
- **Referencias frikis:** Un gritón
- **Revista carcelaria:** Micro... algo
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7025, Radeon HD 3400
- **Conexión:** No aplicable

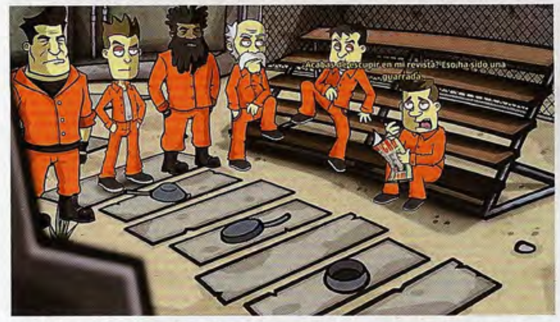
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** N.A.



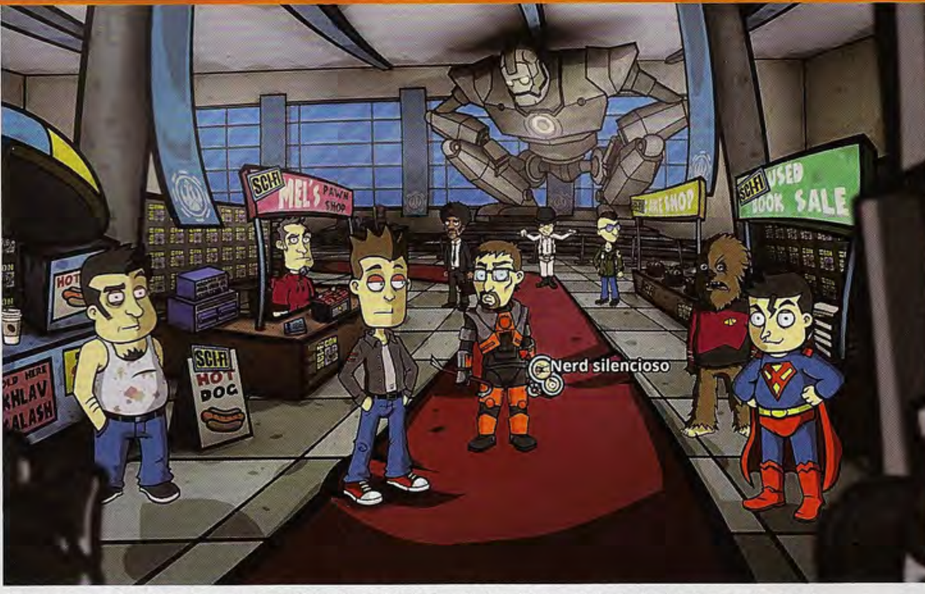
Ese tipo con el tutú nos suena de algo... ¿A ti no? A lo mejor es que ya hemos perdido la cuenta de los guiños de «Randal's Monday».



¡Qué bueno es el transporte público! Sobre todo si no te queda otra para moverte por la ciudad, así que apréndete tus destinos.



La vida en la cárcel es dura, pero un buen campeonato de escupitajos... Por cierto, esa revista que está leyendo... ¿no es...?



Aventura made in Spain con un gritón de referencias frikis. ¡Bienvenido al día del eterno retorno de Randal! Estilo clásico en un género mítico en España, repleto de guiños para los hijos de la cultura pop.



El bueno de Matt se empeña en matarse cada día de un modo diferente. Y los pesados de la policía se empeñan en amenazarte cada vez que apareces por casa de tu colega. Pero no te queda otra...

drán evitar este final. O no. Porque «Randal's Monday» es uno de esos juegos que no quieres que se acaben, repletos de referencias a todos esos títulos y películas que los jugadores veteranos aman y están encantado de ver, mientras piensan: "¡yo también he vivido eso!".

Estilo clásico y humor negro

«Randal's Monday», además, es más que una serie de referencias. Como aventura es estupenda. Retorcida, compleja y con puzles y desafíos nada sencillos. De hecho, a veces el surrealismo que destila te puede volver un poco loco buscando soluciones y acabas tirando por la manida prueba y error, como técnica resolutiva. A veces te saca del juego, pero tiene su lógica interna.

Su estupendo doblaje es otro punto a favor. Cierto es que técnicamente podía haber estado más trabajado, aunque ese estilo que ofrece es también un homenaje al clasicismo de títulos como «Day of the Tentacle». No es, desde luego, un juego para todos, pero es una aventura para los amantes de la aventura. Y eso es mucho. A.P.R.

ALTERNATIVAS

The Wolf Among Us

Un estilo muy diferente de aventura para una de las historias más sugerentes de la actualidad.

▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

Night of the Rabbit

La aventura más clásica también tiene cabida en otro de los juegos del catálogo de Daedalic.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 88

nuestra opinión

EL DÍA DE LA MARMOTA EN VERSIÓN AVENTURA. Ayuda a Randal a superar la maldición del anillo de su amigo Matt, en un día eterno en una aventura clásica.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●○○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Las incontables referencias a películas, juegos y obras audiovisuales de culto de los años 80 y 90.
- La trama es retorcida y desternillante, con algunos puzles y enigmas sensacionales.
- Un estupendo doblaje con algunas de las voces más conocidas de series y películas.
- Los personajes son estupendos en su desarrollo.

Lo que no nos gusta

- Su público es muy específico. Difícilmente los jugadores más jóvenes pillarán las referencias.
- Técnicamente se queda algo desfasada. Algunos diálogos se hacen demasiado largos.

Modo individual

Una aventura para fans de las aventuras clásicas y el humor extremo. «Randal's Monday» es una aventura para dar rienda suelta al pequeño salvaje friki que llevas dentro. Repleta de referencias pop, de guiños a juegos clásicos de los 80 y 90, y con un humor negro y ácido –y un tanto brutote–, es una aventura clásica para los más veteranos.

La nota

90

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Plataformas y magnetismo

Teslagrad

¿No te ha pasado nunca sentirte atraído por alguien al primer vistazo? ¿Y algo parecido, pero al revés, sintiendo repulsión? A lo mejor es magnetismo animal...

LA REFERENCIA



Rayman Legends

- Ambos son juegos de plataformas, aunque «Rayman Legends» es más completo y ofrece más personajes, además de múltiples minijuegos.
- La jugabilidad de «Teslagrad» es claramente 2D, mientras «Rayman Legends» también juega con la profundidad.

La de «Teslagrad» es una de esas agradables sorpresas que, cada vez con mayor asiduidad, nos da el panorama indie. Y eso que el juego en sí ya tiene un año, pero acaba de ser editado en versión física en España –para aquellos que no lo conocieran– ofreciendo la oportunidad de disfrutar de un juego de puzles y plataformas que juega magníficamente con ciertas claves, para ponernos en bandeja unos desafíos donde habilidad y algo de reflexión se unen de manera magistral a una estética y una narrativa asombrosas.

Quizá «Teslagrad» no es tan revolucionario como en su momento lo era un «Braid», que usaba el tiempo –y su control, adelante y atrás– como una clave inédita en un juego de ese tipo –si no contamos la saga «Prince of Persia», que juega en otra liga, eso es cierto–. Pero «Teslagrad» tiene ciertos puntos de conexión con ese concepto, aunque en su caso no es el tiempo lo que puedes controlar con tus poderes para superar los desafíos del juego de Rain Games, sino el magnetismo.

Sí, atracción y repulsión magnéticas se convierten en uno de los pilares –que no el único– de «Teslagrad», combinando magníficamente puzles donde has de manejar ambos conceptos, asociados a colores, para resolver y superar cada desafío.

Un mundo oprimido

La historia de «Teslagrad» cuenta una visión distópica de un mundo indefinido en el que, sin una sola

VIVE UNA FASCINANTE HISTORIA DONDE PUZLES, MAGNETISMO Y PLATAFORMAS SE DAN LA MANO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Plataformas/Puzles
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Rain Games
- **Distribuidor:** Avance ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.teslagrad.com* Información básica y acceso a la compra de las versiones digitales.

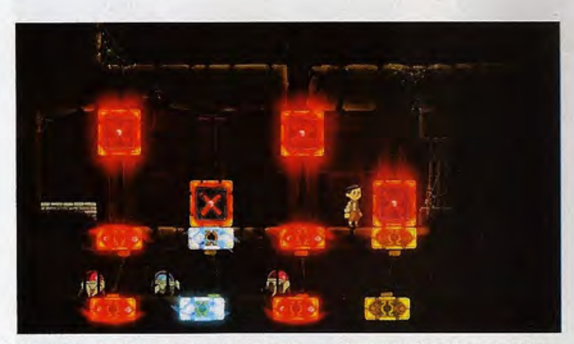
7

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Pergaminos:** 36
- **Poderes/Herramientas:** 3
- **Jefes finales:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

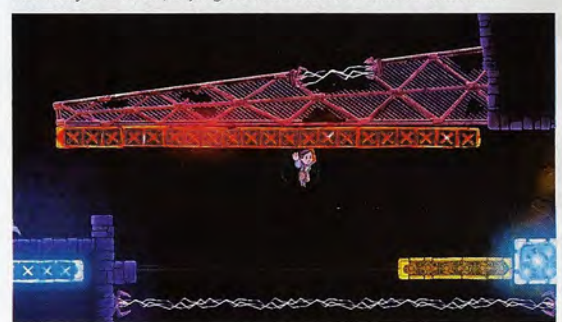
LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Integrada
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** ADSL


Atraer y repeler. Juega con los colores y la atracción y la repulsión magnéticas para resolver los numerosos puzles de «Teslagrad».


El último y pequeño Teslamante necesita ayuda. Vive una historia en la que plataformas, puzles, poderes magnéticos y enormes jefes finales se dan cita para revelar un secreto que ha estado años oculto.


Sabios, reyes y guerras. Sin una sola palabra y con la asuencia de interfaz y marcador, el juego nos cuenta una historia fascinante.


Primero, los guantes. Luego, las botas. Luego... Las tres habilidades del personaje vienen dadas por otros tantos objetos.


Toca aquí y ponte a levitar. Levitar magnéticamente, porque el uso del magnetismo es la clave para resolver todos los desafíos del juego. El protagonista es el último de los Teslamantes, expertos en ello.

línea de texto ni un diálogo, se narra la historia de los Teslamantes, de cómo ayudaron con los poderes magnéticos y eléctricos a alzarse con el poder a un rey que acabó volviéndose un tirano, y cómo un niño es el único capaz de acabar con el actual orden gracias a los poderes del magnetismo.

La maravillosa estructura narrativa de «Teslagrad» acompaña perfectamente a la acción y el diseño de unos niveles de enorme calidad y gran desafío. Exige habilidad, exige reflexión y, sobre todo, es jugable y accesible. Te pica, te incita a continuar y, cada vez que te quedas atascado, pruebas y pruebas hasta dar con la clave. A veces es evidente, otras, no tanto. Y siempre es divertido. Además, y mirándose en el espejo de diseños clásicos en plataformas, ofrece hasta cinco jefes finales que hay que derrotar con habilidad e imaginación, y con la ayuda de los tres poderes esenciales que el protagonista va consiguiendo a medida que avanzas en la historia. Los 20 euros que cuesta «Teslagrad» bien merecen la pena, pues a cambio el juego de Rain Games te hace rejuvenecer. No es mal trato. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Cloudberry Kingdom
La aleatoriedad de los distintos niveles es el apartado más destacado de este plataformas.
▶ Más inf. MM 223 ▶ Nota: 68

Trine 2
Tres personajes combinan sus poderes y habilidades para superar complejos puzles de todo tipo.
▶ Más inf. MM 205 ▶ Nota: 96

Nuestra opinión

DESCUBRE EL SECRETO DEL TESLAMANTE. Vive una historia fascinante en la que te metes en la piel del último Teslamante, capaz de manejar poderes magnéticos.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- La estructura narrativa de la historia, donde todo se cuenta sin un solo texto ni diálogos.
- La combinación de plataformas con los poderes del personaje, manejando el magnetismo como uno de los elementos clave del diseño de acción.
- La estética, a medio camino entre el dibujo animado y un cómic expresionista.

Lo que no nos gusta
- Como te atasques en un punto y no des con la clave para pasar de pantalla, te puedes eternizar.
- Que haya tardado tanto en aparecer en una distribución oficial en España.

Modo individual
Una historia para soñar y saltar. Un juego de plataformas y puzles que pone a prueba tanto la habilidad como el ingenio, con un desarrollo narrativo magistral. La total ausencia de interfaz y no necesitar ni una palabra para contar su historia lo convierte en un juego que aúna lo onírico con la diversión y el desafío. ¡Imprescindible!

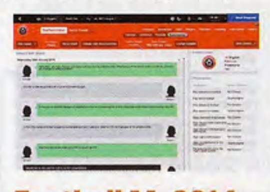
La nota
90

¡Eres el amo del fútbol!

Football Manager 2015

Si crees que el fútbol consiste en ponerse unos calzones e ir enseñando las canillas para pegarle patadas a un balón, amigo... ¡no tienes ni idea! El fútbol es pura ciencia.

LA REFERENCIA



Football M. 2014

- Ambos ofrecen la misma base de jugabilidad, pero «FM 2015» ofrece un nuevo interfaz y cambios en la personalización de la gestión global.
- «Football Manager 2015» ofrece novedades en la simulación del partido, con miles de animaciones nuevas y mejor IA.

Pues no, el fútbol ya no es lo que era. Desde que en los telediarios se empezó a dar más minutos a la información deportiva que a las noticias de verdad y los analistas empezaron a tomar las estadísticas como la verdadera religión del buen mánager, todo cambió. El fútbol hace muchos años que no es un deporte. Ni siquiera un negocio. Es una industria que funciona como una apisonadora. Pero cuando de verdad empezó a cambiar el fútbol para todos fue cuando entró en el PC.

Si en todo el mundo cada aficionado al fútbol es el mejor seleccionador que se pueda imaginar –desde el punto de vista de cada uno, por supuesto– poner al alcance de su mano la gestión de un club, ya sea deportiva o económicamente, con todos sus parámetros, ha sido como echar gasolina al fuego. Desde el lado patrio la saga «PC Fútbol» puso su granito de arena para hacer aún más popular el fútbol. Desde el lado internacional, «Football Manager» ha sido el representante más destacado, y el acelerón pegado en las últimas entregas ha sido ya de escándalo, con un juego que cumple todas las expectativas que puedas tener, y más aún.

Fútbol total

«Football Manager 2015» ha seguido con la máxima que ha dado forma a las últimas ediciones de la saga: mejorar año a año. En esta ocasión, el ajuste fino es la esencia de todo. Empieza desde el minuto uno, eligiendo aspectos tan básicos como el inter-

EL MEJOR MÁNAGER DE FÚTBOL SE SUPERA A SÍ MISMO CON UN NUEVO DISEÑO Y MÁS PERSONALIZACIÓN

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Mánager deportivo
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.footballmanager.com* Información bastante básica y acceso a compra del juego.

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Ligas:** Más de 50 países.
- **Streaming:** Twitch TV
- **Multijugador:** Sí

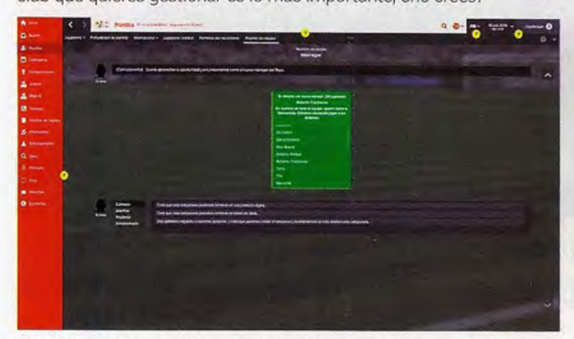
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4/Athlon XP
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra, Radeon 9800, Intel GMA X3100
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** ADSL


¿Qué tipo de mánager eres? Por si «Football Manager 2015» tiene pocas virtudes, personalizar el estilo de juego es la más importante.


Empecemos por las cosas básicas... conocer los datos básicos del club que quieres gestionar es lo más importante, ¿no crees?


¿Te llevarás bien con la plantilla? Con la plantilla, con la directiva, con la prensa... Todo influye en el desarrollo de tu papel de mánager.



«Football Manager 2015» no es sólo gestión, aunque sea la mejor gestión. El nuevo mánager de Sports Interactive ha cambiado también su parte de simulación de partidos, con más animaciones.


Elige bien el once inicial para cada partido. Aunque, si has hecho bien las labores previas puedes delegar en la selección automática. De hecho, puedes delegar todo lo que quieras en la IA... o no.

faz de juego –puedes escoger el clásico o inclinarte por el nuevo, más intuitivo y accesible, en general– o el tipo de mánager que quieres ser, ajustando si eres más de chándal –de estudio– que táctico –con experiencia de jugador–. A partier de ahí, las opciones son interminables, innumerables, abrumadoras. Pero, sobre todo, más personales y personalizables.

El contacto social es mucho más relevante en «Football Manager 2015»: con la plantilla, con la directiva, con la prensa... Todo afecta a tu reputación y a los resultados del equipo, y es tan relevante ser concienzudo con tus tácticas, y tus estudios del rival, ojeos, economía, etc. que en lo más personal.

Por supuesto, los cientos de clubes, los miles de jugadores, las bases de datos actualizadas y todo lo estrictamente deportivo sigue siendo la base de todo. Y todo puedes dejarlo en manos de la IA y los asesores o controlarlo al detalle. «Football Manager 2015» sigue siendo lo más potente en su género, y aunque la optimización –las cargas– siguen necesitando optimización, es un juego increíble. A.P.R.

ALTERNATIVAS

FIFA 15
Si buscas algo más que la gestión, la nueva entrega de «FIFA» te da acceso al fútbol total.
▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 92

NBA 2K15
El mejor juego deportivo del momento, que ofrece tanto simulación como gestión.
▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

CÓMO SER EL MÁNAGER TOTAL.
Conviértete en el gestor de un club de fútbol y controla todos los apartados, deportivos, económicos y sociales.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●●○

Lo que nos gusta
- El diseño del nuevo interfaz es un acierto, con las opciones más accesibles y todos los apartados mucho más visibles.
- Las mejoras técnicas en el apartado de la simulación, con nuevas animaciones en los partidos y una IA mucho más lograda.
- La mayor profundidad de las relaciones sociales del mánager con la plantilla, prensa, etc.

Lo que no nos gusta
- Puede llegar a abrumarte si no estás acostumbrado al estilo de «Football Manager».

Modo individual
Si eres futbolero, ilo necesitas! Si te van los mánager deportivos, pocos más completos y profundos vas a encontrar.
La nota **92**

Modo multijugador
¿Eres el mejor? Enfrentarse a las clasificaciones globales pone a prueba todo lo bueno que puedas ser.
La nota **92**



¡Más arriba!

DeadCore

No cabe duda de que GLaDOS estaría contenta: un enorme escenario para experimentar llena de plataformas, desafíos y peligros. Todo por la ciencia...

LA REFERENCIA



MagRunner

- Ambos son juegos que mezclan plataformas 3D y puzles que resolver con la ayuda de un "arma", pero «DeadCore» ofrece escenarios abiertos y de mayor tamaño.
- «MagRunner» toma el magnetismo como base, mientras «DeadCore» mezcla distintos poderes.

Si te decimos que «DeadCore» es un mezcla de plataformas y puzles, y que llevas una curiosa arma que activa mecanismos, que se te pase «Portal» por la cabeza como la referencia más inmediata será lo más normal. Sin embargo, la realidad es que «DeadCore» tiene muy poco que ver con el juego de Valve. De hecho, lo que te hemos contado es todo lo que se puede sacar de parecido entre ambos, porque el juego de 5 Bits Games propone algo muy diferente, y tiene que ver con la verticalidad. Subir, subir y subir, hacia lo más alto de una enorme torre, a base de saltos, de activación de mecanismos, de desactivación de robots centinelas y de aprovechar bien el entorno es el objetivo de «DeadCore»... Bueno, sí, la verdad es que algunas de estas cosas también suenan a «Portal». Pero no, no hay portales. Al menos, que tú puedas crear. Y eso ya es una diferencia importante.

Sube y sube

La verticalidad, como hemos dicho, es la esencia de «DeadCore», y es que aunque existe una historia un tanto básica como punto de partida, lo único que hay que contemplar del diseño de acción del juego es que se trata de un enorme, gigantesco escenario de plataformas en que siempre hay que ir adelante y hacia arriba.

El diseño de las fases y niveles de «DeadCore» no es apto para aquellos que sufran de vértigo, porque aunque algunos se sitúan en entornos contenidos y cerrados, la mayo-

SUPERA PUZLES 3D EN ENORMES ESCENARIOS ABIERTOS DONDE LAS PLATAFORMAS SON UN DESAFÍO MÁS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Puzles
- **Idioma:** Inglés (textos)
- **Estudio/Compañía:** 5 Bits Games
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 9,99 €
- **Web:** *www.deadcore-game.com*

7



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Niveles (Historia):** 5 (dos fases por nivel)
- **Temas musicales:** 30
- **Multijugador:** No

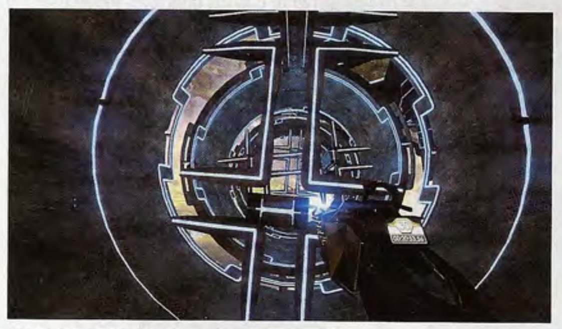
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz, Athlon 64 X2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



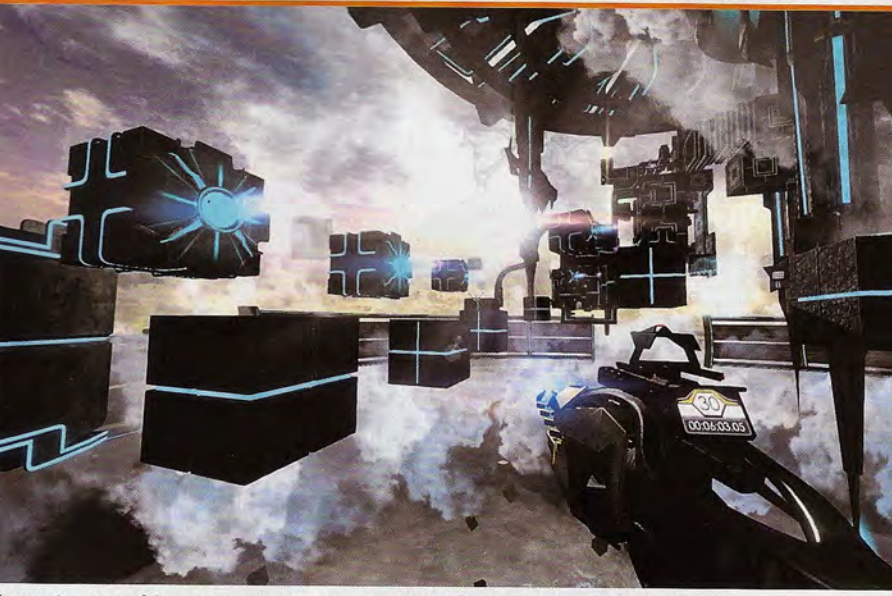
¡Uf, qué vértigo! La sensación de altura es sensacional. A veces produce hasta un poco de mareo, lo que dificulta la ascensión.



¿Seguro que hay que pasar por aquí? Aunque en ocasiones hay más de un camino para avanzar, en otras sólo hay una vía.



Hay que sincronizar bien tus acciones. Para superar ciertas fases tienes que medir bien los tiempos del movimiento del escenario.



Tormentas magnéticas, una enorme torre, desafíos y puzles. El universo de «DeadCore» es misterioso y desafiante, pero sólo sabes que debes ir hacia arriba, a lo más alto de la torre.



Cuando aparecen nuevos puzles unas descripciones con palabras sueltas te dan pistas para su resolución. Fíjate bien, porque si no te volverás loco buscando la solución...

ría del juego se desarrolla en plataformas flotantes en el vacío. Esto, que aporta un toque de distinción y originalidad, también es uno de los mayores hándicaps de «DeadCore», porque a veces las referencias espaciales son engañosas, mucho más cuando técnicamente el diseño visual abusa de lo forzado del punto de fuga en la perspectiva usada, lo que te lleva a calibrar erróneamente a veces las distancias.

El desafío se complica con el uso de diversos mecanismos –trampolines, robots centinelas, trampas móviles, ventiladores, repulsores que se activan por proximidad– lo que lleva, inevitablemente, a morir en multitud de ocasiones hasta que te aprendes los recorridos y la situación de las trampas. El desafío es mayor, pero también es algo tramposo, porque no te da pistas en muchas ocasiones sobre lo que se te viene encima, así que no todo depende de la habilidad del jugador.

Si te gustan los puzles y las plataformas, es entretenido y te resultará atractivo, pero a veces es frustrante por las repeticiones a realizar y lo mal dispuestos que están los puntos de control. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Teslagrad
Puzles, plataformas y una narrativa sensacional para un juego indie realmente recomendable.
▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 90

›Trine 2
Uno de los mejores juegos de puzles y plataformas que puedas encontrar para tu PC.
▶ Más inf. MM 205 ▶ Nota: 96

Nuestra opinión

MIRA HACIA ARRIBA EN UNA ENORME TORRE DE PLATAFORMAS. Puzles 3D y plataformas verticales forman la base del diseño de las fases de «DeadCore».

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- El diseño de los escenarios en sentido vertical. Añade un desafío extra a la superación de puzles y los saltos en plataformas.
- La continua introducción de nuevos desafíos, ya sean impulsores, molinos, repulsores, etc.
- El uso de un arma para activar muchos mecanismos. No todo es saltar.

Lo que no nos gusta
- En muchas ocasiones el diseño del escenrio no da muchas pistas sobre el camino por el que avanzar.
- Los desafíos llegan a moverse junto a la línea de la frustración. Es fácil tirar la toalla.

Modo individual
Un desafío para amantes de las plataformas. La influencia de juegos como «Portal» y «MagRunner» se deja notar en «DeadCore», aunque busca su propio camino manejándose bien en un diseño combinado de puzles y plataformas. Eso sí, la falta de referencias espaciales por su propia concepción es numerosa en muchos niveles.

La nota
79

Ordenador de sobremesa Gaming Strike X7

Un PC gaming de última generación con los componentes más equilibrados que puedes imaginar y a un gran precio.

1.199 €



›CARACTERÍSTICAS:
- **Procesador:** Intel i7 4790
- **Placa Base:** Z97
- **Memoria:** 16 GB a 1866 MHz
- **HD:** SSD 120 GB + HD 2 TB
- **Gráfica Nvidia:** GTX 750Ti 2 GB HDMI Gaming
- **WIFI:** 300 Mbps, Bluetooth
- **Sistema Operativo:** Windows 8.1 64 bit

Ordenador de sobremesa Gaming PGS 5

Un PC de última generación para disfrutar a tope de tus juegos, por menos de 1000 euros. No es un sueño, es el PGS 5.

899 €



›CARACTERÍSTICAS:
- **Procesador:** Intel i5 4590
- **Placa Base:** H97
- **Memoria:** 8 GB a 1600 MHz
- **HD:** SSD 120 GB + HD 1 TB
- **Gráfica Nvidia:** GTX 750 2 GB HDMI
- **WIFI:** 150 Mbps, Bluetooth
- **Sistema Operativo:** Windows 8.1 64 bit

micromanía

¡Lo hemos probado!

AURICULARES PLANTRONICS GAMECOM 788

Si te apetece relajarte un rato con tus juegos favoritos no tienes más que conectar los Gamecom 788 para disfrutar del mejor sonido envolvente 7.1 con unos auriculares de calidad. La comodidad es otra de sus características, pues sus sus almohadillas permiten que los coloques alrededor del cuello, para usarlos como minialtavoces. Pueden plegarse fácilmente para guardarlos y se conectan por USB.

ORDENADOR DE SOBREMESA GAMING STRIKE X7

Si creías que disfrutar de la mayor potencia en un PC gaming tiene un precio prohibitivo, es porque no conocer el Strike X7. Monta una CPU i7 4790 de última generación, 16 GB de RAM para que no tengas problema con las últimas novedades, y combina SSD y un HD de 2 TB para la mayor velocidad y almacenamiento de datos. Además, su tarjeta gráfica GeForce GTX 750 permitirá disfrutar los juegos a tope.

AURICULARES PLANTRONICS GAMECOM 239

La mejor calidad de sonido no está reñida con un precio asequible y una gran comodidad. Todo ello se une en los Plantronics Gamecom 239, unos auriculares con los que podrás disfrutar del mejor audio en tus juegos favoritos por poco dinero y sin renunciar a nada. Sus altavoces de 40mm proporcionan un gran estéreo con una respuesta dinámica de graves, y su micrófono reduce el ruido de ambiente.

ORDENADOR DE SOBREMESA GAMING PGS 5

¿Menos de 1000 euros todo un PC gaming de última generación? Sí, es posible. El PGS 5 incopora componentes de gran calidad y en excelente equilibrio para obtener el máximo rendimiento por un precio imbatible. Sus 8 GB de RAM te permitirán jugar a todas las novedades, y su tarjeta gráfica GeForce GTX 750, su combinación de SSD y HD y su CPU i5 te ofrecerán unos resultados excelente al jugar.

AURICULARES PLANTRONICS GAMECOM 388

Si buscas el perfecto equilibrio entre precio y calidad de sonida, los auriculares Plantronics Gamecom 388 cumplirán con todas tus exigencias para disfrutar del mejor audio en los juegos. Su micrófono incorpora reducción de ruido de ambiente para un chat perfecto con tus compañeros de juego, son enormemente cómodos y su control de volumen y mute se puede manejar con una mano.

¡EL MEJOR ENTRENADOR ERES TÚ!

FX FÚTBOL 2015

La nueva entrega de «FX Fútbol» ya estará en las tiendas cuando leas esto, con un desarrollo y evolución en el mejor mánager "made in Spain" como no imaginas.

Lo que comenzó como un experimento en busca de los jugadores veteranos de «PC Fútbol» hace un par de temporadas, llega a la entrega 2015 como un juego de mánager deportivo totalmente asentado y maduro –y en continuo proceso evolutivo–, plagado de novedades y un lavado de cara que lo hace más atractivo que nunca.

Mientras lees estas líneas «FX 2015» ya está disponible, pero cuando lo vimos aún no había entrado en fase de duplicación. Fuimos a las oficinas de FX Interactive a contemplar el juego en acción con todas sus novedades, y además de un interfaz más pulido, depurado y renovado –con acceso directos más logrados a las opciones disponibles, las novedades de esta entrega de la serie son numerosas en todos los apartados.

Más ligas, más fútbol

Los más de 10.000 sugerencias –que se dice pronto– recibidas por la comunidad de jugadores de «FX Fútbol» en todo el mundo –el juego está presente en más de 100 países–, han hecho que FX haya estado puliendo y mejorando el acceso a opciones, los menús y el aspecto general del nuevo juego. Las dos opciones básicas, Mánager y Prománager, responden precisamente a estas sugerencias, así como la pantalla de presentación del protagonista, de ti, que presenta al jugador como un profesional reputado fichado por... bueno, aquí la elección será tuya. Un jugador que se retiró de la vida profesional del fútbol para volver unos años después, y llevar al club que elijas a lo más alto.

Las opciones de seleccionar perfil y escoger vuelven a conformarse como opciones básicas antes de entrar en harina. Hasta tres perfiles se pueden crear en «FX Fútbol 2015» para gestionar la partida que te llevará a elegir tu equipo y liga favoritos entre los siete países disponibles –España, Inglaterra, Argentina, México, Italia, Alemania y Francia–. Siempre, claro, manteniendo el punto de partida de que «FX Fútbol 2015», como sus predecesores, no ofrece licencias reales de equipos ni jugadores. Pero ya sabes que las estadísticas y porcentajes de habilidades sí se basan en la realidad de los más de 15.000 jugadores incluidos. Sí, más de 15.000, has leído bien.

Las opciones de juego en «FX Fútbol 2015» se basan en las cuatro áreas principales –partido, equipo, club y fichajes– que se reparten los apartados que puedes controlar tan en profundidad como quieras. En todas ellas siempre puedes tomar decisiones basadas en la asesoría de la IA –automatizar ciertas tareas es aconsejable en algunos momentos–, aunque siempre teniendo en cuenta que cuanto mejores sean tus asesores mejores resultados tendrás, más

«FX FÚTBOL» VUELVE CON MEJORAS NOTABLES EN DISEÑO Y JUGABILIDAD, Y OPCIONES INÉDITAS

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Deportivo/Estrategia**
- Estudios/Compañía: **FX Interactive**
- Fecha prevista: **18 de diciembre**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia y gestión deportiva**, nueva entrega de la saga «FX Fútbol».
- Incluirá las **ligas de siete países diferentes, con Argentina y México** como grandes novedades.
- **Volverá la liga Prománager**, para llevar a lo más alto a cualquier equipo modesto.
- Podrás controlar todo al detalle o **delegar tareas en asesores de la IA**.
- Incluirá **novedades como la Pizarra de Jugadas o el Cañonazo**, en las órdenes del simulador.





Entrena y consigue ventajas para el partido. Ciertas tácticas se pueden entrenar específicamente para ser usadas en el desarrollo del partido durante la simulación 3D, dando órdenes directas.



rápidamente se resolverán los conflictos y tendrás más opciones de triunfar en tus objetivos.

Los detalles en entrenamientos personales, los porcentajes en calidad en las distintas áreas de cada jugador, las posibilidades de mejora de estadios, patrocinios, gestión de publicidad, entradas... El grueso de la gestión se basa en todo aquello que ya se presentó en el juego anterior, mejorado y potenciado.

Sin embargo, las novedades más llamativas, curiosamente, afectan a los apartados más visuales de «FX Fútbol 2015», con el simulador de partidos convertido en la estrella de esta edición de la serie, y no sólo en el apartado técnico, sino en detalles de jugabilidad donde el concepto del partido se hace más interactivo que nunca.

Jugadas decisivas

«FX Fútbol 2015» quiere poner en manos del jugador el papel de entrenador de forma más real con una interacción mucho mayor.

Los entrenamientos celebrados durante la semana previa a cada partido en distintas áreas –triangulación, juego por las bandas, defensa agresiva, posesión, fuera de juego, etc.– permitirán, según la intensidad del entrenamiento, gozar de más o

LA EVOLUCIÓN ES LA MÁXIMA SEGUIDA EN EL DESARROLLO, HACIÉNDOLO MÁS GRANDE Y MEJOR

UNA EDICIÓN PARA LOS MAYORES FANS

FX Interactive siempre se ha caracterizado por el cuidado puesto en la edición de sus productos y la atención que da a sus usuarios, y la nueva entrega de «FX Fútbol» va a ser un buen ejemplo de todo ello, ofreciendo dos alternativas de compra en las tiendas. La básica ofrecerá la nueva entrega de la serie al habitual precio de 19,95, pero habrá una edición de coleccionista con los tres juegos existentes por sólo diez euros más. Si eres de los que tienes hueco en tus estanterías y eres un fan de «FX Fútbol», esta edición está pensada para ti. Y a un precio irresistible.



La pizarra de jugadas. Decantar un partido en segundos es posible si en medio del mismo diseñas una jugada, al ver una oportunidad.



Elige bien tu entrenamiento para vencer al próximo rival. Tu elección te dará más o menos ventajas durante la simulación 3D.

menos segundo durante los partidos para dar esas órdenes concretas en momentos decisivos de cada jugada. Si juegas bien tus cartas, puedes conseguir resultados increíbles. Pero donde se sale el simulador de partidos de «FX Fútbol 2015» es en dos de esas áreas, inéditas: cañonazo y pizarra de jugadas.

El cañonazo permite realizar uno o más disparos en momentos muy concretos, que pueden conducir a un gol directo. Es como si desde el banquillo gritarás a un jugador que disparase. Por otro lado, la pizarra de jugadas paraliza el partido –literalmente– durante un minuto y medio para que encadenes acciones y movimientos o pases a uno o más jugadores. Sí, es como ser un entrenador de verdad durante un partido, dando órdenes directas. El sueño de cualquier fan del fútbol. **F.D.L.**



«FX Fútbol» se hace más real que nunca. Visualmente las mejoras son notables en la simulación, incluyendo sombras y texturas.

PARA LOS AMANTES DE LA TÁCTICA PURA

Aunque la simulación de partidos en 3D suele ser una exigencia de los fans, los más veteranos amantes de la táctica suelen preferir una visualización en 3D de los partidos, que permiten ver más claramente el desarrollo de la IA al aplicar las instrucciones y estrategias planificadas.

La perspectiva cenital que usa «FX Fútbol 2015» no es nueva, aunque en realidad tampoco es un 2D puro –como esa opción que tienen juegos como «Football Manager»– sino que es un cambio de cámara directo desde la simulación 3D, pero que ofrece una vista mucho más nítida y clara del desarrollo tático del partido.



OPORTUNIDADES



LOST PLANET 3
Tras poco más de un año desde su lanzamiento, la tercera entrega de la famosa serie de acción futurista de Capcom está a la venta a un precio muy rebajado. A cambio de unos 10 € tienes un montón de intensas misiones en tercera persona.



THE BANNER SAGA
Ahora que la segunda entrega ha sido confirmada, puedes disfrutar el estupendo JDR con batallas por turnos de Stoic. Se trata de una oportunidad para adentrarse en las leyendas de la mitología nórdica que sólo te costará 9,95 € en Game.es



KINGS OF ADVENTURE
FX lanza un compendio de sus más exitosas aventuras por sólo 19,95 €. Incluye «La Fuga de Deponia», «Jack Keane», «Sherlock H. vs J. el Destripador», «NY Crimes», «Dracula Origin», «Hollywood Monsters» (1 y 2), y «Lucius» de regalo en descarga.



MARS: WAR LOGS
Todavía quedan unidades en formato físico del notable juego de acción y rol de Spiders que Badland Games lanzó en abril de 2013. Un peligroso Marte futurista y decadente, donde lo que digas y lo que hagas tiene consecuencias. El juego cuesta 9,99 € en Xtralife.es



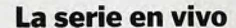
¡Ingenio cómico y rol gamberro!

South Park: La Vara de la Verdad

Lo que comienza como un juego entre chavales pronto se torna como una catástrofe local, con aliens y todo... ¿Dónde está Kenny?

La irreverente serie de la televisión South Park dio el salto al género del rol en PC con este genial y socarrón juego, que reúne a todos los personajes en una aventura surrealista en la que se dan toda clase de disparates, incluyendo una invasión alienígena.

Toda la pandilla –Cartman, Stan, Kyle, Kenn, Butters– y tú mismo, un recién llegado que quiere encajar en la pequeña South Park, emprendéis un juego de rol en vivo en el que todos ansían conseguir la poderosa Vara de la Verdad. Así que os lanzáis a recorrer la ciudad blandiendo espadas de mentira y lanzando hechizos. Pero la cosa se complica y lo que empieza como un juego acaba desmadrándose a lo bestia –al estilo de la serie– y se convierte en una batalla campal entre el bien y el mal, en la que el destino del mundo está en juego.



La serie en vivo

Obsidian, junto con los creadores de la serie, ha hecho una recreación total de South Park que es además un gran juego de rol. Reproduce con detalle y acierto en los escenarios, los personajes y las vicisitudes que han cautivado a tantos fans. Todo ello, por supuesto, con el tono grueso, burlón y mordaz de la serie más políticamente incorrecta.





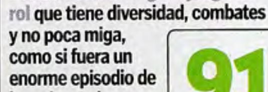




FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 230 (Abril 2014)
- **Estudio/Cía.:** Obsidian/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *southpark.ubi.com/stickoftruth*



La nueva nota



Explora el irreverente mundo de South Park en un gran juego de rol que tiene diversidad, combates y no poca miga, como si fuera un enorme episodio de la serie en vivo.



¡Vive el mundial de motos a tope!

MotoGP 14

Emoción y riesgo para disputar el mundial más realista







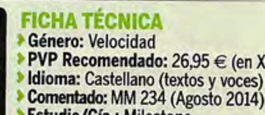
En el género de la velocidad, sólo perduran unas cuantas series escogidas que, en términos generales, cada año elevan sus niveles de calidad y realismo. Si nos centramos en las motos, la serie MotoGP es el referente ineludible. Los estudios italianos de Milestone son desde hace años los encargados de poner la serie MotoGP al día para reproducir cada mundial... Y, este año, en «MotoGP 14» los fans de Márquez, Rossi, Pedrosa y demás, pueden contar con un juego divertido, con múltiples opciones de competición y que, si técnicamente no resulta brillante, desde luego sí es sólido.No les decepcionará... Y quizá, hasta haya logrado enganchar a algún nuevo aficionado.

Campeonato Mundial

Aunque realista, «MotoGP 14» también es un juego apto para jugadores de todos los niveles de habilidad y experiencia, mediante ajustes de realismo. Puedes lanzarte a la competición con el grado de rigor que puedas manejar y ocuparte de la puesta a punto. El juego contempla los campeonatos oficiales de 2014 para MotoGP, Moto2 y Moto3. En todas las carreras, tendrás que buscar y explotar las debilidades de cada rival para conseguir adelantarle... Lo mejor del juego.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 26,95 € (en Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 234 (Agosto 2014)
- **Estudio/Cía.:** Milestone
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.motogpvideogame.com*



La nueva nota

Márquez lo ha vuelto a hacer... ¿Serás tú capaz? **Con más de 100 pilotos y 18 circuitos, «MotoGP 14» es una reproducción impecable del mundial de motos.**

85

Un exótico mundo por explorar

WildStar

Conviértete en el explorador pionero de un remoto planeta

El descubrimiento del planeta Nexus da lugar a una encarnizada disputa por explotar sus recursos y secretos. Una lucha a la que están llamados aventureros, exploradores, colonos, soldados y científicos de todas las especies y rincones de la galaxia. El botín es tentador: Nexus fue el hogar ancestral de los Eldan, una raza que llegó a dominar avances tecnológicos y magias de otro modo inalcanzables. Todo ello está ahora a tu alcance.

En «WildStar» tenemos un juego de rol basado en un mundo persistente en el que todo es posible. Un vasto mundo de ciencia ficción y fantasía abierto a casi cualquier posibilidad, aventuras y desafíos.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** MMORPG
- **PVP Recomendado:** 26,95 € (Game.es) y 12,99 € de cuota mensual tras el primer mes
- **Idioma:** Inglés
- **Comentado:** MM 234 (Agosto 2014)
- **Estudio/Cía.:** Carbine Studios / NCSoft
- **Distribuidor:** Koch Media (edición física)
- **Nº de DVDs:** 2 › **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.wildstar-online.com



La nueva nota

Un gran MMO en el que crear tu propia aventura, **tradicional en su mecánica, pero inmensamente amplio y diverso. La cuota mensual es lo que disuadirá a muchos de jugarlo.**



88

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€

DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€

ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€

FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€

KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€

KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€

MICROSOFT	
Fable III	29,95€

NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€

ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€

SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€

TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€

THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€

UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€

WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. WOW WARLORDS OF DRAENOR (12) — MMORPG · Activision Blizzard
2. LOS SIMS 4 (12) — Simulación · Electronic Arts
3. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
4. WOW WARLORDS OF DRAENOR COL. ED. (12) — MMORPG · Activision Blizzard
5. DRAGON AGE INQUISITION (18) — Rol · EA
6. CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE (18) — Acción · Activision Blizzard
7. ASSASSIN'S CREED UNITY SPECIAL EDITION (18) — Acción · Ubisoft
8. FAR CRY 4 LIMITED EDITION (18) — Acción · Ubisoft
9. PRO EVOLUTION SOCCER 2015 (3) — Acción · Ubisoft
10. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (16) — Estrategia · Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Noviembre de 2014.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
2. THE SIMS 4 (12) — Simulación · EA
3. DRAGON AGE INQUISITION (18) — Rol · EA
4. THE SIMS 3 (12) — Simulación · EA
5. FARMING SIMULATOR 15 (3) — Simulación · Koch Media
6. TITANFALL (18) — Acción · EA
7. FAR CRY 4 (18) — Acción · Ubisoft
8. MIDDLE-EARTH. SHADOWS OF MORDOR (18) — Acción · Warner
9. CIVILIZATION BEYOND EARTH (12) — Estrategia · 2K/Take 2
10. THE SIMS 3 PETS EXPANSION PACK (12) — Simulación · EA

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Diciembre de 2014.

U.S.A.

1. THE SIMS 4 LIMITED EDITION — Simulación · EA
2. DRAGON AGE INQUISITION STANDARD EDITION — Rol · EA
3. NEED FOR SPEED MOST WANTED — Velocidad · EA
4. DRAGON AGE INQUISITION DELUXE EDITION — Rol · EA
5. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEGENDARY ED. — Rol · Bethesda
6. FAR CRY 4 — Acción · Ubisoft
7. FARMING SIMULATOR 15 — Simulación · Maximum Games
8. DRAGON AGE INQUISITION (DESCARGA) — Rol · EA
9. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY — Rol · Bethesda
10. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM — Estrategia · Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Diciembre de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WOW WARLORDS OF DRAENOR



MMORPG · Blizzard
Activision Blizzard · 44,95 €



«World of Warcraft» sigue en plena forma con «Warlords of Draenor». Las novedades introducidas por Blizzard dan nueva vida al universo de juego, aunque ya se le nota la edad.

Comentado en MM 239 · Puntuación: 84

3 ASSASSIN'S CREED UNITY



Acción/Aventura · Ubisoft
Ubisoft · 59,95 €



Aunque su lanzamiento ha estado lastrado por raves problemas técnicos, el diseño y desarrollo de «Assassin's Creed Unity» es brillante, y el juego que hay debajo es sensacional.

Comentado en MM 239 · Puntuación: 85

4 FAR CRY 4



Acción · Ubisoft
Ubisoft · 59,95 €



El mundo de Kyrat es un paraíso de la acción, aunque la fórmula de «Far Cry 4» no ofrece demasiadas innovaciones sobre el anterior juego de la saga. Aun así, es muy divertido.

Comentado en MM 239 · Puntuación: 82

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



Estrategia · Blizzard
Activision Blizzard · Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 98

10 ENDLESS LEGEND



Estrategia/Rol · Amplitude
Avance · 29,99 €



Amplitude se ha sacado de la manga un juegazo. La propuesta de «Endless Legend» te hará estar horas y horas pegado al PC. Es bonito, divertido y jugarás un turno tras otro.

Comentado en MM 238 · Puntuación: 91

11 SOMBRAS DE MORDOR



Acción/Rol/Aventura · Monolith
Warner Bros. Int. · 49,99 €



Un señor juegazo que Monolith y Warner se han marcado para ofrecernos uno de los títulos más destacados ambientados en el mundo de Tolkien. No te lo pierdas.

Comentado en MM 237 · Puntuación: 95

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

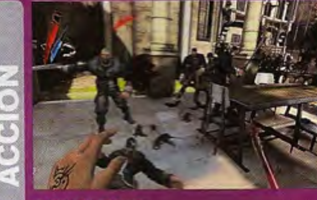
ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 DRAGON AGE INQUISITION



» Rol/Acción » BioWare/EA
» Electronic Arts » 59,95 €



BioWare vuelve por sus fueros con una producción fantástica que da un cambio radical a la fórmula «Dragon Age» en historia, personajes, jugabilidad y escenarios. Un pedazo de JDR que nos ofrece horas y horas de aventuras en el mundo de Thedas, más vivo y espectacular que nunca.

» Comentado en MM 239 » Puntuación: 94



5 THIS WAR OF MINE



» Estrategia/Acción » 11bit Studios/Deep Silver
» Koch Media » 19,95 €



Una visión muy diferente de la guerra en la que los protagonistas no son los soldados sino las víctimas. Sobrevive al conflicto superando todas las adversidades y el hambre.

» Comentado en MM 239 » Puntuación: 90

6 THE EVIL WITHIN



» Survival Horror » Tango/Bethesda
» Koch Media » 59,99 €



¡Qué bueno es «The Evil Within»! Mikami no ha defraudado las expectativas, y aunque no es un juego redondo, su variedad, duración y terror, nos hace disfrutar a lo grande.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 92

7 DIVINITY ORIGINAL SIN



» Rol » Larian Studios
» Larian Studios » 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad. Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

» Comentado en MM 235 » Puntuación: 94

8 CIVILIZATION BEYOND EARTH



» Estrategia » Firaxis/2K
» take 2 » 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 96

12 LEGEND OF GRIMROCK II



» Rol » Almost Human
» Almost Human » 21,99 €



El estilo clásico del rol está viviendo un resurgir maravilloso. Juegazos como «Legend of Grimrock II» así lo demuestran, con puzles y desafíos sensacionales para los fans del género.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 93

13 ALIEN ISOLATION



» Aventura/Survival Horror » Creative Assembly
» Koch Media » 49,99 €



Sin ninguna duda, el juego que el universo Alien se merecía y uno de los survival horror más alucinantes y completos que hayamos visto. Es como estar dentro de la película.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 95

14 CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE



» Acción » Sledgehammer/Activision
» Activision » 59,99 €



«Call of Duty» ha vuelto resolviendo los problemas técnicos del pasado año y ofreciendo una historia divertida, y un gran multijugador. Podría haber sido mejor, pero es estupendo.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 90

15 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

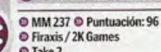
ESTRATEGIA

Aunque Sid Meier sigue mandando en la lista con sus juegos hay movimiento, con la entrada del excelente «Endless Legend» en una más que meritoria tercera posición. ¡Bienvenido!





1 CIVILIZATION V BEYOND EARTH
41 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2





2 XCOM ENEMY WITHIN
30 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



3 ENDLESS LEGEND
17 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 91
- Amplitude Studios
- Avance



4 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
10 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard

5 DEFENSE GRID 2
2 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 90
- Hidden Path
- 505 Games

ACCIÓN

Era de esperar que «Advanced Warfare» entrase en la lista, aunque imaginábamos que iba a tener una llegada más espectacular. Aun así, se queda tercero del top.



1 SOMBRAS DE MORDOR
39 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Monolith / Warner
- Warner



2 ALIEN ISOLATION
30 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Asembly / SEGA
- Koch Media



3 CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
16 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 90
- Sledgehammer/Infinity Ward/Raven/Activision · Activision

4 TITANFALL
10 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

5 THE EVIL WITHIN
5 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 92
- Tango Gameworks / Bethesda
- Koch

AVENTURA

La aventura está bastante tranquila, con Telltale en lo más alto. Quizá el mes que viene veamos algo de movimiento, si la aventura made in Spain tiene el tirón que podemos esperar.



1 THE WOLF AMONG US
38 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



2 SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS
30 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 88
- Frogwares / Focus
- Badland



3 THE VANISHING OF ETHAN CARTER
20 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 92
- The Astronauts
- Badland

4 BROKEN AGE
10 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

5 MURDERED SOUL SUSPECT
2 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 83
- Daedalic Entertainment
- Meridiem Games

ROL

Mucha animación en la lista del rol. Algunas vacas sagradas no han resistido el empuje de los últimos juegos en aparecer, con el estilo más clásico arrasando con «Legend of Grimrock II».



1 DIVINITY ORIGINAL SIN
39 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 94
- Larian Studios
- Larian Studios



2 LEGEND OF GRIMROCK II
37 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 93
- Almost Human
- Almost Human



3 WASTELAND 2
20 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 90
- InXile / Deep Silver
- Koch

4 LORDS OF THE FALLEN
3 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 84
- CI Games / Deck 13
- Bandai Namco

5 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
1 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media

VELOCIDAD

Aunque los adelantamientos son lo propio en el género, las posiciones no se alteran lo más mínimo. Parece que «F1 2014» se ve incapaz de superar a su antecesor, como así lo habéis considerado.



1 GRID AUTOSPORT
41 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 F1 2013
31 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 F1 2014
18 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 86
- Codemasters
- Bandai Namco

4 MOTO GP 14
8 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

5 NEED FOR SPEED MOST WANTED



2 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



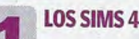
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Otro género que no se mueve lo más mínimo. «Los Sims 4» se han afianzado en lo más alto y no sueltan el trono ni a tiros. ¿Veremos esta situación durante mucho tiempo?



1 LOS SIMS 4



» 39 % de las votaciones

» MM 236 » Puntuación: 85
» maxis / EA
» EA



2 SILENT HUNTER 5

» 32 % de las votaciones

» MM 185 » Puntuación: 94
» Ubisoft Romania
» Ubisoft



3 WORLD OF WARPLANES

» 20 % de las votaciones

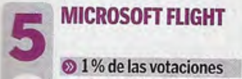
» MM 227 » Puntuación: 94
» Wargaming.net
» Wargaming

4 TAKE ON HELICOPTERS

» 8 % de las votaciones

» MM 207 » Puntuación: 91
» Bohemia Interactive/FX
» FX Interactive

5 MICROSOFT FLIGHT



» 1 % de las votaciones

» MM 193 » Puntuación: 95
» Neoqb/777 Studios/Aerosoft
» Kaipioni

DEPORTIVOS

De nuevo, el fútbol gana. Pero ojo, que «NBA 2K15» es espectacular y lo mismo el mes que viene vemos cambios. Que no se confíe mucho EA con su «FIFA», que todo puede pasar.



1 FIFA 15



» 41 % de las votaciones

» MM 237 » Puntuación: 92
» Electronic Arts
» Electronic Arts



2 NBA 2K14

» 29 % de las votaciones

» MM 225 » Puntuación: 94
» 2K Games
» Take 2



3 PES 2014

» 19 % de las votaciones

» MM 225 » Puntuación: 78
» Konami
» Konami

4 FX FÚTBOL

» 7 % de las votaciones

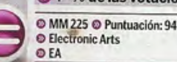
» MM 220 » Puntuación: 88
» FX Interactive
» FX Interactive

5 FIFA 14





» 4 % de las votaciones



» MM 225 » Puntuación: 94
» Electronic Arts
» EA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
» Comentado en MM 131	» Comentado en MM 37	» Comentado en MM 42
» Puntuación: 96	» Puntuación: 91	» Puntuación: 92
» Firaxis	» Ensemble Studios	» Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
44% de las votaciones	29% de las votaciones	27% de las votaciones
» Comentado en MM 119	» Comentado en MM 80	» Comentado en MM 156
» Puntuación: 98	» Puntuación: 86	» Puntuación: 98
» Valve	» Remedy Entertainment	» Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
» Comentado en MM 47	» Comentado en MM 42	» Comentado en MM 139
» Puntuación: 92	» Puntuación: 85	» Puntuación: 90
» LucasArts	» LucasArts	» Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
43% de las votaciones	41% de las votaciones	16% de las votaciones
» Comentado en MM 135	» Comentado en MM 50	» Comentado en MM 63
» Puntuación: 95	» Puntuación: 91	» Puntuación: 97
» Bethesda Softworks	» BioWare	» Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	37% de las votaciones	23% de las votaciones
» Comentado en MM 147	» Comentado en MM 133	» Comentado en MM 87
» Puntuación: 96	» Puntuación: 95	» Puntuación: 90
» Eden Games	» Codemasters	» Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	39% de las votaciones	20% de las votaciones
» Comentado en MM 148	» Comentado en MM 83	» Comentado en MM 108
» Puntuación: 94	» Puntuación: 90	» Puntuación: 90
» Ubisoft/Ubisoft	» 1C/Maddox Games	» Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
44% de las votaciones	38% de las votaciones	18 % de las votaciones
» Comentado en MM 88	» Comentado en MM 62	» Comentado en MM 66
» Puntuación: 92	» Puntuación: 95	» Puntuación: 86
» SEGA	» Sensible Software	» Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Realidad Virtual

La revolución que conquistará la industria

En 1995 Nintendo intentó sin éxito acercar la realidad virtual a los videojuegos con Virtual Boy. Hoy, esta tecnología vuelve a ser la apuesta de grandes compañías. ¿Estamos a las puertas de una nueva revolución?

Todo apunta a que, de aquí a un año, comenzarán a estar a la venta nuevos dispositivos que están llamados a revolucionar el universo del videojuego: los dispositivos de Realidad Virtual (RV). Oculus Rift de Facebook y lo quizá lo que acabe siendo del Proyect Morpheus de Sony son los desarrollos más conocidos, pero no son los únicos. Samsung y LG son sólo otras dos compañías que están investigando sobre el tema, y que aprovecharán nuestro smartphone como pantalla integrada en sus dispositivos de Realidad Virtual para transportarnos a mundos virtuales. Eso sí, estos últimos serán en principio dispositivos más baratos y más accesibles al gran mercado comercial, aspecto que puede llegar a ser clave de cara a su implantación masiva entre la sociedad.

Plataforma tecnológica

Ya desde el comienzo de la industria cultural del videojuego, el hardware ha protagonizado un lugar privilegiado en la escala de valor comercial (Levis, 1997)[1]. Las primeras videoconsolas y los primeros ordenadores para jugar se renovaban en poco tiempo, debido al avance imparable de la tecnología. La carrera tecnológica ha sido uno de los factores claves en la consagración del sector, obligado a innovar mucho en muy poco tiempo. La Realidad Virtual es el próximo paso. Y esta vez no parece ser un paso en falso.

Nintendo, Sony y Microsoft sustentan fundamentalmente la oferta en el disputado ámbito las videoconsolas. Hemos visto aparecer también las llamadas consolas micro que pugnan con una creciente demanda, al igual que los videojuegos para tablets y dispositivos móviles. En cuanto al PC, dada su flexibilidad, es la plataforma que incorpora más innovaciones y capacidad de proceso. Sin embargo, la máquina es hoy lo de menos dada la difusión de las plataformas digitales: Steam, Xbox Live, Sony Entertainment Network... La oferta de servicios de entretenimiento –más que de juegos– con suscripciones pay-to-play se perfila como el rumbo que parece haber emprendido la industria de los videojuegos. Al mismo tiempo, las plataformas digitales, que dictan sus propios términos de uso, pueden favorecer la popularización de nuevas

REALIDAD VIRTUAL DE PRIMERA GENERACIÓN

El término Realidad Virtual no es en absoluto algo nuevo. Conceptualmente se remonta a los años 30 y, en 1967, Evans & Sutherland lo emplearon para describir su programa que recreaba un mundo virtual 3D. Después, ya en 1984, la novela "Neuromancer", de William Gibson, da a conocer la idea con la definición de Ciberespacio. Para el gran público, la Realidad Virtual fue descubierta en 1992 con el estreno del film "El Cortador de Cesped" (The Lawnmower Man), despertando el interés de la industria.

El lenguaje VRML (Virtual Reality Modeling Language), lanzado en 1994, fue una herramienta de código específica para el desarrollo y la represencion de escenas y objetos 3D en la web. En el mismo sentido, Superscape, de 1995, ofrecía un entorno de desarrollo completo, con editores de gráficos y sonido, un compilador y un plug-in.

Mientras tanto el hardware industrial y de investigación dio paso a los primeros dispositivos de Realidad Virtual de consumo, desde el visor VFX-1 a las i-glasses 3, pasando por Virtual Boy. Sin embargo, la tecnología aún era cara y limitada para que conquistase los hogares.

Las i-glasses de Virtual I/O fueron un notable paso, pero aún caro y con una resolución baja (640x480, 16 colores).



Las máquinas Virtuality ocuparon su lugar en exposiciones y en muchas salas recreativas de los años 90.

Virtual Boy de Nintendo requería acercar los ojos a un visor con efecto estereoscópico y gráficos monocromo.

formas de entretenimiento, desde la incorporación de juegos indie, hasta la retransmisión de partidas, funciones sociales de comunidad. Y también la Realidad Virtual puede apoyarse en estas plataformas para coger impulso y acabar estableciéndose como estándar.

Un paso en falso en el entorno doméstico

Volviendo a los dispositivos de Realidad Virtual no podemos obviar el intento fallido –aunque osado– de Nintendo con Virtual Boy en 1995. Salió al mercado con un precio de unos 180 dólares e intentó aprovechar el impulso mediático de películas sobre Realidad Virtual como "El cortador de césped" (1992) que habían causado sensación entre los aficionados de todo el mundo. Fue sin duda –Nintendo lo reconoce así– el mayor fracaso comercial de la compañía, que se adelantó muchos años a lo que está ahora por desembarcar. Sus limitaciones tecnológicas, la ausencia de juegos, su aparatosidad... Todo jugaba en su contra. Pero todo esto ha cambiado hoy.

EL DESAFÍO ES OFRECER UNA EXPERIENCIA DE JUEGO INMERSIVA Y CONVINCENTE, PERO ASEQUIBLE

Actualidad de la industria de los juegos

Durante la última década la proporción económica de la recaudación de este sector se ha distribuido de la siguiente manera: 40% hardware, 10% periféricos y 50% software (los videojuegos). Es decir, la venta de hardware para jugar y de los periféricos (volantes, auriculares, pads, mandos, ratones para jugar, Wii Fit...) han representado tradicionalmente la mitad del pastel económico de este sector (Morales, 2011). Estamos hablando de un modelo comercial asentado sobre todo en las videoconsolas, que cada cierto tiempo tiene que renovar su oferta de hardware para colocar sus productos en millones de hogares de todo el mundo, si quiere seguir subsistiendo.

Según datos del Balance Económico de la Industria del Videojuego en España 2013 realizado por Gfk para AEVI[2] (antigua aDeSe), la venta de accesorios para videojugadores facturó el año pasado 86 millones de euros, un 11% menos que el año anterior, representando también un 11% sobre el total facturado por el sector. Es interesante analizar cómo el porcentaje de este tipo de productos se ha manteni-





DICE desarrolló con «Mirror's Edge» una de las experiencias más inmersivas. El juego ha sido adaptado para Oculus Rift por un desarrollador independiente.



Los requisitos para conseguir la visión estereoscópica parecen estar al alcance de cualquier PC. Aquí vemo una demo del simulador «Outerra».



El estupendo indie «Among the Sleep» está ya listo para Oculus. El terror parece uno de los géneros en el que tendrá más impacto la Realidad Virtual.





El esperado «Elite: Dangerous» de Frontier está listo para jugar con el visor Oculus Rift, cuando aparezca. A la derecha Micromanía estuvo probando el juego con el prototipo DK2.


Las demostraciones de «EVE: Online» con visor de Realidad Virtual de Oculus ha dejado a muchos aficionados expectantes ante la salida del visor. ¿Será pronto?


El combate espacial es una de las temáticas en auge, y parece casi obligado el soporte del visor Oculus. «Planetfall» se suma a la apuesta.


Cualquier juego en primera persona será susceptible de su adaptación a la Realidad Virtual. En la velocidad «Project C.A.R.S.» ya se ha comprometido con ello.


El indie «Strike Suit Zero» de Born Ready fue uno de los primeros títulos en incorporar soporte para el Kit de desarrollo de Oculus Rift en 2012.


«Team Fortress 2» es uno de los demostradores de Oculus más populares... Pero Valve piensa y experimenta ya con su propio visor de Realidad Virtual.

PROTOTIPOS EN DESARROLLO

Existen ya numerosos prototipos de visores de Realidad Virtual en desarrollo. Estos son los que más interés despiertan, pero nadie sabe cuando llegarán.

OCULUS RIFT VR



La compañía Oculus es la pionera, la que ha puesto la Realidad Virtual en los titulares de la prensa de todo el mundo, cuando nadie estaba dispuesto a apostar por ella. Mientras que más y más desarrolladores se suman a dar soporte a Oculus, la compañía lleva varios prototipos de desarrollo que han ido incorporando más resolución, mejor óptica y sensores de posicionamiento. ¿Cuando llegará? No hay fecha, pero estando en manos de la poderosa Facebook su lanzamiento debería ser sólo una cuestión de tiempo. Los detalles en **www.oculus.com**



SAMSUNG GEAR VR



Aunque meses antes se filtraron las primeras imágenes, el visor Gear VR de Samsung fue presentado oficialmente en septiembre (IFA 2014) y ya es posible reservar, por unos 250 $, el kit completo de la "Innovator Edition" que incluye un gamepad por Bluetooth. Su óptica está basada en la de Oculus Rift, pero sólo es compatible con el móvil Samsung Galaxy Note 4, que sirve como pantalla del dispositivo y emplea sus sensores para dotar al visor de posicionamiento. Para ver más visita la web **www.samsung.com/es/ (Galaxy Note 4)**



do, incluso cuando el que ha sido su máximo exponente de venta relacionado, la Wii, está empezando a agonizar.

ESTA VEZ, LA REALIDAD VIRTUAL PARECE CONTAR CON APOYO, TECNOLOGÍA Y POTECIAL INTERÉS

Alta expectación para la Realidad Virtual

Se presupone que con la Realidad Virtual la venta de accesorios subirá, al menos al principio, debido al efecto llamada y del hype que gran parte de los usuarios sufren ya hoy en día. Youtube está lleno de videos donde se pueden ver demos de estos nuevos sistemas que conforman una campaña indirecta de marketing muy efectiva y que el sector y los Homo Ludens (Huizinga, 1997)[3] están más que acostumbrados a realizar y a sufrir.

El pastel es lo suficientemente grande como para que nuevas y viejas compañías quieran un pedazo con el que solventar sus maltrechos resultados económicos. Son los avances de procesamiento y gráficos en el PC los que tradicionalmente han empujado esta industria, siendo, sin duda, la plataforma de juego más potente y donde mejor se pueden ver los videojuegos. Para ello el desembolso es considerable, un ordenador para jugar con una calidad media-alta ronda aproximadamente los mil euros, y no todo el mundo quiere ni puede permitirse ese tipo de experiencia completa. Y es este mercado al que parece que va a ir orientado el proyecto de Oculus Rift, que es el que parece que lleva más adelantado el desarrollo de su Realidad Virtual. Es un mercado en alza que crece día a día y que espera con ansias esta nueva de interacción con los videojuegos.

Ya DEV, la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, en su "Libro Blanco del Desarrollo Español de los Videojuegos" (edición 2014)[4], señala a la RV como una de las más interesantes tendencias y oportunidades de inversión en el sector. Este informe justifica el retorno de esta tecnología por la creencia popular de que la tecnología del videojuego, en lo que a visualización gráfica se refiere, esté cerca de tocar techo, al existir ya imágenes muy cercanas al fotorrealismo (DEV, 2014)[5]. Ofrece esta tecnología como una alternativa real para disfrutar de nuestros videojuegos favoritos de una forma diferente a lo que estábamos acostumbrados, consiguiendo una inmersión casi total, siendo uno mismo el protagonista de la historia.

Con el PC y las nuevas videoconsolas

Además, hace un año aproximadamente, en 2013, salieron al mercado las nuevas videoconsolas domésticas de la octava generación (PlayStation 4 y Xbox One), generando buenas cifras de venta, pero que necesitan de nuevos incentivos continuos con los que sustentar toda la estructura comercial. El catálogo es todavía corto y muchos jugadores no han dado todavía el

ANTVR



El verano pasado la compañía china ANTVR alcanzó su objetivo de financiación colectiva en Kickstarter para poner en marcha el desarrollo del ANTVR Kit. El conjunto está compuesto por un visor y un mando transformable en "pistola virtual" para los juegos de acción en primera persona. El objetivo es lanzarlo al mercado por un precio de unos 300 dólares para el modelo básico, pero con una variante inalámbrica. Una de sus mayores ventajas es que el ANTVR sería compatible con cualquier dispositivo. Busca ANTVR en **kickstarter.com**



SONY PROJECT MORPHEUS



A día de hoy, Sony considera su denominado Project Morpheus como un mero demostrador tecnológico. Pero, tratándose del gigante japonés, parece que se trata de una seria empresa por mejorar la experiencia inmersiva en PlayStation con Realidad Virtual. Podría combinarse con otros perifericos de Sony y tendría una clara vertiente de juego social. Hace meses, las compañía anunció que el proyecto estaba a un 85% de su desarrollo y el prototipo ha sido mostrado al público en numerosos eventos. Pero, de su lanzamiento, por ahora nada.



EL EXPERTO U-tad



Enrique Morales Corral

› Enrique Morales Corral es **Doctor Europeo en Comunicación y Sociología por la Universidad Complutense de Madrid** y **licenciado en Sociología por la Universidad Pública de Navarra.**

› Actualmente es **profesor en U-tad** impartiendo varias asignaturas en los grados de Diseño de productos interactivos y Diseño visual de contenidos digitales.

› Es también **investigador de la UCM.** Ha realizado diversas investigaciones sobre videojuegos, industrias culturales, comunicación y la influencia de las TIC.

salto esperando las prometidas bondades de la nueva etapa.

Propuestas como la nueva Realidad Virtual pueden convencer definitivamente a muchos de ellos, ya que estas nuevas experiencias van a necesitar de una mayor potencia de procesamiento y gráfica que nuestras resistentes Wii, PlayStation 3 o Xbox 360. Necesitará de nueva tecnología para ilusionar las nuevas compras de estos aficionados, casi como si fuese un fichaje estrella en nuestro equipo de fútbol favorito y mantener la estructura comercial.

Argumentos y desafíos

Las bases de aficionados de videojuegos necesitan de nuevos gadgets casi continuamente, de nueva tecnología con la que completar su "sala de juegos" y disfrutar de su hobby favorito. Y que conste que no hay ningún juicio de valor en esta situación, no es labor de este artículo. Estamos en un libre mercado en el que cada uno compra lo que quiere y puede permitirse, simplemente resaltamos cómo está construido este sistema mostrando una parte importante de la cadena de valor del sector. El éxito o el fracaso de la nueva RV dependerá en gran medida que pueda convencer a los usuarios, al menos a los grandes aficionados, de que merece la pena invertir en este tipo de periférico. Que su experiencia de juego va a mejorar consiguiendo dosis de interacción y realismo nunca antes vistas. La comodidad del visor, el catálogo de juegos y los problemas de mareos y exposición continua seguirán siendo los inconvenientes de esta tecnología que veremos en próximas fechas. Otro factor importante será el precio de salida, no todo el mundo podrá permitirse gastar mucho dinero en su RV, las propuestas de compañías como Samsung o LG pueden ser más asequibles y fragmentar la explotación de esta nueva forma de visionado en pantalla. Y por último tendrá que convencer a los desarrolladores para que integren secuencias o hagan videojuegos expresamente para RV. Solo el tiempo dirá si estamos ante un episodio más cercano al fracasado experimento Virtual Boy o a una revolución real. Desde luego las compañías parece que están haciendo los deberes y que van a empujar muy fuerte por esta nueva carrera, la de la Realidad Virtual. **E.M.C.**



Lakento MVR es el ingenioso y versátil visor de RV para móviles, "made in Spain" que ya está disponible por un precio de 79 €.

BIBLIOGRAFÍA



1. **Levis, D. (1997) Los videojuegos, un fenómeno de masas.** Editorial Paidos de Comunicación

2. **AEVI (Asociación Española de Videojuegos, 2014)** Balance económico de la industria del videojuego en España 2013. Estudio realizado por Gfk. *www.aevi.org.es*

3. **Huizinga, J. (1987) "Homo ludens"** Ed. Alianza. Madrid

4. **Morales Corral, E. (2011) Los videojuegos: apostar por la cultura multimedia.** Capítulo 6 del libro: Informe sobre la cultura española y su proyección global 2011. Enrique Bustamante (Coordinador)" Páginas 133-152. Ed. Fundación Alternativas - Marcial Pons Ediciones Jurídicas y Sociales. ISBN: 978-84-9768-943-4. Depósito legal: M-47163-2011

5. **DEV (2014)** Libro Blanco del desarrollo español de los videojuegos

zona micromanía

¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Se termina el 2014 con traca final y nosotros hacemos lo posible para daros buena cuenta de todos los acontecimientos importantes para un jugador de PC... ¡Pero ojo, que aún quedan unos días para despedir el año y te recomendamos que permanezcas atento a nuestro portal web para poner en contexto los últimos lanzamientos y anuncios para el 2015.

Seguimos en la brecha

Este mes, en lugar del suplemento Retro, os ofrecemos una selección de 4 juegos diferentes. Esperamos que encontréis el que más os guste y lo disfrutéis sin problema. Además, queremos pediros disculpas con los problemas de «Sparta II». Al leer estas líneas todo el mundo debería tener ya su código.

facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

DRAGON AGE INQUISITION



Esperábamos lo mejor de BioWare pero no hemos podido hacernos una idea de la calidad y magnitud de «Dragon Age Inquisition» hasta que lo hemos jugado. Como culminación de una famosa saga de rol, está –a nuestro juicio– por encima del final de «Mass Effect» y, desde luego, «Inquisition» es lo mejor de «Dragon Age». No en vano, es muy posible que pase a la historia como el mejor juego de 2014. Ajustes acertados en el combate, una puesta en escena impecable y una aventura cautivadora así lo han hecho posible.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Hoze Garzi: Sigo pensando que el suplemento de Retromanía debería ser parte integral y fija de la revista y no un suplemeto aparte. ¡DADLE AL "LIKE" SI ESTÁIS DE ACUERDO!
· Responder · 6 · 22 de noviembre a la(s) 11:11



Jose Antonio Miranda Rodera: Yo prefiero que sea una sección fija de la revista pero me gusta el formato suplemento, asi es mucho más fácil de coleccionar.
· 3 de diciembre a la(s) 16:14



Sergio De Benito Navarrete Afortunadamente para la mayoría de nosotros Micromanía es mucho más que un suplemento Retro pegado con dos grapas todos los meses.
· 1 · 24 de noviembre a la(s) 0:50



Gendis Kan Ha sido una sorpresa tener tan pronto la revista, pero me ha extrañado no ver la review del último «Assassin's» ¿Falta de tiempo o es que esperásteis por los parches?
· Responder · 25 de noviembre a la(s) 10:32

Micromanía: Nos alegra que el suplemento Retro suscite interés y comentarios... Pero, como Sergio, esperamos que la revista tenga sentido por si sola para vosotros. En cuanto a la ausencia de la review de «Assassin's Creed: Unity», el juego no llegó a tiempo, pero nos alegramos de poder analizarlo este mes con más perspectiva.

MICROENCUESTA

¡EL RETRASO EN THE WITCHER III: WILD HUNT!

Después de ser galardonado como "el juego más esperado" en The Game Awards, CD Projekt nos dio un motivo más... Un retraso de casi tres meses para el lanzamiento de The Witcher III: Wild Hunt que la compañía explicó de inmediato pidiendo disculpas.

1. CD Projetkt es una de las pcas compañías que se toma más en serio a los jugadores... Así que si el proyecto ha crecido tanto desde su concepción original, es lógico que necesiten más tiempo para dejar todos los cabos atados.
2. Creo que no. Ya retrasaron el juego una vez –y no poco precisamente– comprometiéndose a no volver a hacerlo. Estas cosas pasan y está bien que CD Projekt se disculpe por ello, pero no deberíamos acostumbrarnos.
3. El retraso es comprensible y hasta perdonable, pero tal vez no han sido del todo sinceros con los motivos... Yo creo que el desarrollo de consolas puede estar lastrando el lanzamiento del juego en PC.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

» ACTUALIDAD » «STARFORGE»

SUPERVIVENCIA FUTURISTA

Pon a prueba tu talento para la de supervivencia en un mundo alienígena con uno de los *indie* más completos del momento.



Los jugadores de «Starforge» deben explorar un mundo alienígena y sobrevivir a los múltiples peligros que encuentren.



El entorno es completamente dinámico, se genera de forma aleatoria e incluye todo tipo de terrenos.

Conseguir los fondos para desarrollar un juego sigue siendo uno de los más difíciles obstáculos a superar por una compañía independiente. Al menos, la financiación colectiva ha funcionado para algunos afortunados. Tal ha sido el caso de los estudios CodeHatch, que recurrieron a este método con el fin de conseguir el dinero que necesitaban para su proyecto «Starforge». Dos años después ya es posible adquirir el juego en la red Steam.

Apáñatelas o perece

¿Y qué es «Starforge»? Pues se trata de un ambicioso juego que convierte a los jugadores en viajeros espaciales explorando un mundo alienígena. Allí, tendrán que cazar para poder comer, excavar para obtener recursos y defenderse de los múltiples enemigos que encuentren, entre otras muchas cosas. Pero más allá de las acciones que puedan realizarse, lo que más destaca es su entorno. No hay fronteras fijas, porque el planeta se genera de forma aleatoria y soporta todo tipo de terrenos, desde desiertos y montañas hasta cuevas y océanos. Y es un mundo dinámico, lo que implica cambios climáticos, ciclos nocturnos y fauna de todo tipo. Además, los modos de juego que incluye permiten aprovechar al máximo todos estos rasgos, desde la supervivencia total, donde hay que luchar contra enemigos y construir una base, hasta el modo creativo, que te permite desarrollar lo que necesites con recursos ilimitados.

Aún por perfeccionar

Sin embargo, debido a la gran complejidad del juego, su lanzamiento se ha visto salpicado por varios errores que afectan a su jugabilidad. Los parches van paliando poco a poco estas deficiencias.

En fin, esperemos que CodeHatch consiga resolver esos problemas, porque las posibilidades que ofrece el juego son de las más completas que hemos podido ver en un título de este género. Encontrarás «Starforge» en la web **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

25 AÑOS CON DE SOLID SNAKE

» LIBRO » PACK LIBROS «METAL GEAR SOLID»

Metal Gear Solid pronto estrenará su quinta entrega y con motivo de los 25 años de la saga, Konami y Kotobukiya lanzaron un pack en caja metálica, con dos libros de 250 páginas cada uno, que recoge toda la historia de la serie. La edición (2500 unidades) aún está disponible por unos 340 €.

www.vistoenpantalla.com



ASESINOS DEL PASADO

» MERCHANDISING » FIGURAS «ASSASSIN'S CREED»

McFarlane Toys ha sacado a la venta un pack de tres figuras de acción de la serie «Assassin's Creed» con los personajes de Connor Mohawk, Aveline Grandpré y Adewale. Las figuras cuentan con 25 puntos de articulación e incluyen las armas y los accesorios más característicos de cada personaje.

www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

LA "UME" DE «ARMA 3»



"Mare Nostrum" es un mod para «ARMA 3» creado por el usuario FrankItcol que nos permite convertirnos en miembro de una organización que se encarga de capturar a los traficantes de esclavos en la zona del Mar Mediterráneo. Los jugadores deberán enfrentarse a estos traficantes y tratar de salvar a las personas que transportan. El mod incluye además una isla nueva de 2,5 kilómetros cuadrados.

» **www.moddb.com/mods/mare-nostrum-for-arma-3**

MÁS REALISMO EN JUAREZ



El usuario MackanK94 ha diseñado un mod para «Call of Juarez: Bound In Blood» que permite modificar varias características del juego original para, según su autor, mejorar la jugabilidad. En concreto, el mod hace que las armas se comporten de forma más realista y aumenta el campo visual para que aparezcan más enemigos en pantalla, algo de lo que se han quejado muchos jugadores.

» **www.moddb.com/mods/call-of-juarez-bound-in-blood-realism-mod**

TORTUGAS VS ZOMBIS



Ahora que las Tortugas Ninja vuelven a estar de moda -tras el estreno de la nueva peli- tal vez te interese este curioso mod creado por Shovederpants para «Left 4 Dead 2». Gracias a él, es posible cambiar los personajes tradicionales del juego por las cuatro famosas tortugas ninja, todas ellas representadas con gran lujo de detalles. Aunque no te asustes, aún podrás seguir usando armas de fuego.

» **steamcommunity.com**

ACTUALIDAD » «MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED»

MORDHEIM AFRONTA SU BAUTISMO DE FUEGO

Game Workshop no solo vive de Warhammer. Mordheim es otra de sus franquicias que están en desarrollo para PC.

Nos llega la adaptación a PC de Mordheim, el famoso juego de culto de Game Workshop para tablero, cuyo título se debe a una ciudad homónima del universo Warhammer. La adaptación –con el título «Mordheim: City of the Damned»– consiste en un juego de estrategia que mezcla elementos de rol y combates por turnos. Bandas rivales se enfrentan en todo tipo de escaramuzas sangrientas... Pero el punto más fuerte del juego es la personalización de unidades.

Una ciudad maldita

Su versión preliminar está disponible en Steam Early Access y con ella podrás comprobar tú mismo los estragos causados por el Cometa de las Dos Colas que ha impactado



Los combates son muy directos y cuerpo a cuerpo, por eso es tan importante la estrategia: si te pillan desprevenido, despídete. Pero si los pillas tú a ellos... ¡Zas!



Cuidadito con las emboscadas en grupo, que cae algún insensato de los tuyos.

en Mordheim y ha dividido y aislado la ciudad todavía más, haciendo el control de cada barrio un punto crucial de su jugabilidad y la búsqueda de los valiosos fragmentos de la piedra bruja.

maldita

De momento, hay cuatro bandas (Mercenarios Humanos, Skaven, Hermanas de Sigmar y Poseídos) y cada una actúa de una manera diferente, modificando ampliamente sus tipos de ataque. Es un juego del universo Warhammer, pero aquí no hay que construir un ejército: hay que combatir jugando sucio si hace falta: puedes emplear tu fuerza bruta, esperar en las sombras y atacar por la espalda... y el enemigo también, claro. La IA de «Mordheim» no se corta un pelo y es muy astuta desde las primeras partidas. Plantear tu estrategia y aplicarla en una zona que conoces de la ciudad es muy gratificante, y desde luego, recuerda mucho al juego de tablero en sí. Así que tanto si eres fan del Mordheim de tablero como si no, tal vez deberías darle una oportunidad. Cuesta 39,99€ en **store.steampowered.com**

MÁS NOVEDADES

LLEGA «WARHAMMER 4K ARMAGEDDON»



Echamos de menos nuevos juegos de Warhammer en PC, pero parece que eso empieza a cambiar gracias a Panzer Corps. «Warhammer 4K: Armageddon» recrea la Segunda Guerra de Armageddon con cientos de unidades diferentes y centrándose en una jugabilidad más alejada de los juegos de Relic, con unidades que ganan experiencia individualmente pero se pueden perder para siempre si mueren. Tiene un modo multijugador asíncrono y un modo editor bastante completo, así que lo mismo te apetece probarlo.

» **store.steampowered.com**

«CALL OF DUTY: HEROES», DEL FPS A LA ESTRATEGIA



¡Activision ha lanzado un «Call of Duty» de estrategia! «Call of Duty: Heroes» es un clon de «Clash of Clans» con una estética bélica y un modelo free-to-play con micropagos. Está destinado a los móviles, pero que también se puede descargar desde la Windows Store para PC. Sin duda ofrece a los fans de la saga una forma diferente de acercarse a ella, y se puede jugar con ratón y teclado, no solo con pantalla táctil. Puedes descargarlo desde la web oficial de «Call of Duty»:

» **www.callofduty.com/es/**

¡EXTRAS!

«XCOM» SOBRE LA MESA Y CON TU MÓVIL

JUEGO DE MESA » «XCOM: THE BOARD GAME»

Tras el éxito de las últimas entregas de XCOM, pronto se lanzará "XCOM: El Juego de Tablero" de Fantasy Flight Games, para partidas cooperativas (1-4). Cada jugador, adopta el papel de un jefe de departamento XCOM con el objetivo de detener la invasión alienígena. Esto implica destruir OVNIs, investigar tecnologías, completar misiones y encontrar algún modo de evitar el colapso de nuestra civilización. El juego sólo sale en formato de tablero por 59,95 € pero contará con una "companion app".

www.edgeent.com/juegos/coleccion/xcom_el_juego_de_tablero

«DEFENSE GRID 2» YA TIENE DEMO

ACTUALIDAD » «DEFENSE GRID 2»



«Defense Grid 2» ya esté a la venta desde hace tiempo, pero es un juego tan particular dentro del género que no está nada mal que Hidden Path haya hecho una demo. En líneas generales, «Defense Grid 2» es un tower defense, pero la historia tiene mucho peso y su estética es muy original, aunque quizás se han pesado un poco con los rayos láser. La demo comprende el primer capítulo del juego, así que puedes juzgar tú mismo si te va o no.

store.steampowered.com/app/329260/

ACUALIDAD / DESARROLLO » «ENEMY STARFIGHTER»

LA GALAXIA DE ENEMY STARFIGHTER

La simulación espacial vive una era de expansión con proyectos indies en su mayoría. ¿Conocías el de «Enemy Starfighter»?



Su diseño artístico es minimalista. Predominan los colores planos y la geometría simple, pero con limpieza y estilo.

Los estudios Marauder, liderados por el diseñador de videojuegos Mike Tipul, (ex-miembro de Bungie) llevan un par de años trabajando en «Enemy Starfighter», un juego que, cada vez que se deja ver, capta más atención entre los aficionados. Marauder está preparando un acceso anticipado. ¿Qué nos vamos a encontrar? Un simulador que nos sitúa en la cabina de un interceptor galáctico, en principio... Pero que también nos otorgará el mando de toda una flota galáctica imperial.

Piloto y comandante

«Enemy Starfighter» tiene dos vertientes principales, la de simulación y la de estrategia. Como simulador, desde la cabina de tu interceptor, tendrás que combatir y navegar entre sistemas planetarios. Como comandante, deberás dirigir tu flotilla desde un mapa táctico, en una larga campaña de batallas espaciales. Si te atrae la el proyecto, puedes ver sus avances en **enemystarfighter.com**



Como la mayoría de "space sims" en desarrollo, también soportará Oculus Rift.

SIMS CLÁSICOS

RECUERDOS FURTIVOS



Durante la Guerra de Irak, el F-117 Nighthawk se hizo famoso por su insólita forma. Microprose hizo una exitosa recreación de este bombardero furtivo que hoy acaba de ser reeditado por 4,79 €.
» **gog.com**

EL TOMCAT REGRESA



También Microprose desarrolló el mejor simulador del F-14 Tomcat –el caza de "Top Gun"– en «Fleet Defender». Ahora podemos volver a pilotar el F-14 por 6,99 € en la reedición de Steam.
» **store.steampowered.com**

AVENTURA

ACTUALIDAD/DESCARGAS » «GAME OF THRONES: IRON FROM ICE»

DO YOU SPEAK ENGLISH?

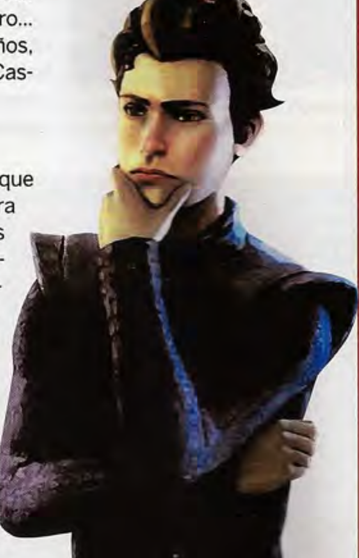
La compañía aventurera más popular, Telltale, sigue lanzando juegos en inglés, francés o alemán. ¿Seguirá ignorándonos?

El mes de diciembre ha sido muy productivo para Telltale. Todo 2014, en realidad. Ha obtenido un gran éxito con «The Walking Dead», su adaptación de los comics Fábulas, «The Wolf Among Us», también ha gustado mucho, y acaba de lanzar los primeros capítulos de «Tales from the Borderlands» y «Game of Thrones». El paraíso para cualquier aventurero... que sepa inglés, claro. Pasan los años, y Telltale no atiende a razones. El Castellano, no existe para ellos.

Sin excusas

Ya no es aquella compañía indie que se pagaba sus propios juegos para un público minoritario. Ahora sus aventuras venden millones, y están copatrocinadas por productoras de televisión o editoriales. ¿Cuál es la excusa para no traducirlos? Antes no lo hacía porque no tenía presupuesto, ahora parece que no necesita las ventas de los mercados hispanos. Veremos si cuando lleguen las vacas flacas no echa de menos a esos fans que ha perdido...
www.telltalegames.com

De momento, «Game of Thrones» ha salido sólo en inglés. ¿Lo veremos pronto en Castellano? No cuentes con ello.



JUEGA GRATIS

TRITON, ¿EL HÉROE?



Has encontrado la legendaria Kveendolnitza que restaurará el orden en tu mundo... Pero algo nos dice que no será así. ¡Descifra el misterio de «Kveendolnitza 2», una preciosista aventura gratuita!
» **jayisgames.com/games/**

¡VUELVE RON GILBERT!





Menuda sorpresa nos hemos llevado al descubrir «Thimbleweed Park», el sucesor espiritual de «Maniac Mansion»... ¡Con diseño los 80 y Ron Gilbert, el creador de «Monkey Island», al mando!
» **goo.gl/uXTxhs**

ACTUALIDAD / DESCARGAS » «JOE DEVER'S LONE WOLF HD REMASTERED»

EL LOBO SOLITARIO VUELVE A BLANDIR SU ESPADA

La saga "Lobo Solitario" del universo de Magnamund de los 80 regresa adoptando la forma de un estupendo JDR para PC.

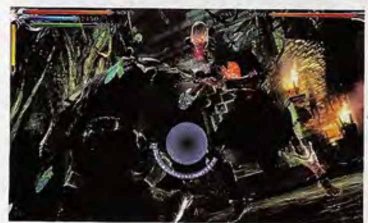
Para los aficionados al rol clásico, el estreno de «Lone Wolf» (Lobo Solitario) en una edición HD –más propia para un PC– es un acontecimiento digno de celebración. Para quienes no conocen la saga de Lobo Solitario, se trata de una serie de libros para jugar a rol en vivo que se hizo bastante popular dentro del mundillo la década de los Ochenta. La obra de Joe Dever está integrada dentro del universo Magnamund –una variante por así decirlo de Advanced Dungeons & Dragons– y se inspiró esencialmente en las mitologías nórdica y artúrica.


«Lone Wolf» ofrece muchas opciones para el progreso de tu héroe, puzles de habilidad e ingenio y la espada Sommerswerd

Adaptación autorizada

Pues bien, hace cosa de un año, los estudios Forge Reply y Bulkypix lanzaron, –con el beneplácito del autor de la obra original– el videojuego «Lone Wolf» para plataormas iOS, Kindle Fire y Android. El éxito que obtuvo fue muy considerable y ha tenido como consecuencia final la versión remasterizada para PC de la que nos ocupamos hoy, y que ya se ha estrenado en Steam.

«Lone Wolf» es un juego planteado en cuatro actos, que relata una nueva historia, –escrita por el propio Joe Dever– pero que tiene un desarrollo relativamente abierto. El juego nos introduce en el universo de fantasía medieval de Magnamund y nos lleva a visitar varias de las regiones de los libros hasta el asalto final a la fortaleza de V'taag. Por el camino, asumiendo el papel de Lobo Solitario, entablarás combates, resolverás enigmas y te verás en encrucijadas que te obligarán a tomar decisiones que cambien el rumbo a tu historia dentro del juego.


Combina el tiempo real y la lucha por turnos empuñando la Sommerswerd.

Espléndida edición

Además, este «Lone Wolf» remasterizado cuenta con extras como galerías, modelos, la banda sonora en MP3, textos en Castellano... ¡Y sólo cuesta 14,99 €! Nuestra recomendación es total. Tienes más detalles en **lonewolfthegame.com**

¡EXTRAS!

AVENTURAS DEL BRUJO SIN ESPERAS

» JUEGO DE MESA » «THE WITCHER»

¡Qué faena que «The Witcher III» se retrase hasta mayo! Pero es un consuelo poder disfrutar del juego de tablero inspirado en la saga: "The Witcher: Adventure Game", en la versión digital descargable. Tomando partido por Geralt, Triss Merigold, Yarpen Zigrin y Jaskier, cada jugador debe superar diferentes desafíos. La edición digital está en GoG. La de mesa, por ahora, hay que encargarla en la web.

thewitcher.com/ adventuregame

LA MORRIGAN MÁS MOLONA

» MERCHANDAISING » «DRAGON AGE INQUISITION»

Que «Dragon Age: Inquisition» es el mejor juego de rol del año, admite poca discusión. Para los que quieran un recuerdo tangible de la saga, Bioware ya permite reservar esta espectacular estatua de Morrigan de 50 cm, creada por el artista Kaushik Manna, de la que sólo se realizarán 1200 unidades. Si quieres reservar la tuya, el precio es de 300 $ y tendrás que esperarla hasta septiembre de 2015.

www.vistoenpantalla.com

MINIROL EN DESCARGA

«LORDS OF XULIMA» ARRANCA CON LUJO



Desde nuestro primer avance, «Lords of Xulima» se ha hecho esperar mucho... Pero por fin llega , acompañado de dos ediciones especiales de descarga digital (Deluxe y The Talisman of Golot) que traen contenidos extra, que también se pueden adquirir como DLC (9,98 € por los dos). El juego estándar (19,99 €) es una maravilla y está localizado al Castellano.

» **www.lordsofxulima.com**

«SHADOWS: HERETIC KINGDOMS» DISPONIBLE



Otro gran estreno rolero con el que se despide 2014 es «Shadows». La nueva entrega de la serie «Heretic Kingdoms» es un JDR de acción con perspectiva isométrica muy al estilo de «Diablo», pero al que BitComposer le ha dado identidad propia gracias a una genial ambientación y un alto grado de libertad. Está en Castellano y cuesta 29,99 €.

» **www.shadows-game.com/en/index.php**

«SPACE HULK» DESCIENDE AL ROL



La edición definitiva del esperado remake de Full Control tiene el título de «Space Hulk Ascension». El juego tiene las formidables batallas por turnos en los opresivos pasillos futuristas del universo Space Hulk, pero con nuevas armas, tecnologías por explorar, misiones, tipos de enemigos y tres capítulos jugables. Está a la venta por 27,99 €.

» **spacehulk-ascension.com**

COMUNIDAD / DESCARGAS » «PES 2015»

CORRECCIÓN DE LOS FANS

Modifica equipos y estadios del nuevo «Pro Evolution Soccer 2015» para que se asemejen a sus homólogos reales.

Una de las primeras cosas que intentan arreglar los diseñadores de mods tras el lanzamiento de algún simulador deportivo es la incorporación de las ligas y los logotipos auténticos que, por motivos de licencia, no han podido añadirse al juego original. Tal es el caso del recién aparecido «PES 2015» que, al poco de su llegada a nuestros ordenadores, ha comenzado a recibir un aluvión de parches para perfeccionarlo.

El megaparche

El más completo hasta ahora es "SUN-Patch 2015" que, entre otras cosas, nos permite añadir al completo algunas de las ligas no licenciadas oficialmente (como la Premier League o la Primeira Liga, la primera división portuguesa), incorporar los nombres reales de los estadios, cambiar los entrenadores, agregar nuevas caras y hasta modificar las animaciones de algunos jugadores con más realismo. Lo tienes en la web **www.pesoccerworld.com/descargar/sun-patch-2015-v1-0-pes-2015-4725.html**



Aunque cada nueva entrega de «Pro Evolution Soccer» suele estar en desventaja en el aspecto de las ligas licenciadas, su "comunidad" nunca falta a la hora de echar un capote para introducirlas extraoficialmente.

MÁS FÚTBOL

FÚTBOL ORIENTAL



Si quieres probar una liga exótica en «Football Manager 2015», este mod creado por Heyyeya, permite añadir, los equipos, las ligas y los torneos de Tailandia.

» **steamcommunity.com/app/295270/workshop/ (Thailand)**

ESTADIOS PERSONALIZADOS



¿Te gustaría crear tus propios estadios en «FIFA 15»? El mod "Stadium Server 15" de Shawminator es perfecto la herramienta perfecta para ello.

» **www.fifa-infinity.com/fifa-15/stadium-server-15-v-0-5/**

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «MOTORCYCLE CLUB»

ELIGE TU MONTURA Y SAL DE RUTA

Las carreras de motos no nos han faltado en PC pero lo que tenemos aquí es un juego hecho a medida de los moteros.

«Motorcycle Club» te desafía a conquistar el mundo motero, con 22 populares modelos de BMW, Honda, Kawasaki, KTM, Yamaha, y hasta customs y superbikes. El juego está a la venta por 29,95 €.

La afición a las motos se vive apasionadamente o no se vive. Y en los últimos años ha ampliado su aspecto social, permitiendo a los moteros más entusiastas compartir toda una subcultura de conocimientos, mecánica y personalización en eventos cada vez más populares. «Motorclycle Club» se inspira en esta pasión para ofrecernos una gran amplitud de modalidades de juego, vistosas motos y una veintena de circuitos.

Haz tu propio club

Por supuesto, la velocidad es el denominador común y no faltan las carreras. Podremos crear y gestionar nuestro propio club de motociclistas para participar en un campeonato. Pero también hay otros tipos de desafíos y la personalización de las motos como la pertenencia al club, también son aspectos importantes. Un juego, en definitiva para disfrutar de las motos de calle en tu PC: **badlandgames.com**

VELOCIDAD EN LA RED

CARRERAS FUTURISTAS



Si las pelis de "Tron" tuvieran escenas con carreras de coches se parecerían mucho a «Distance», un vertiginoso juego de acción y carreras de Refract, disponible por 19,99 € en acceso anticipado.

» **survivethedistance.com**

COPA PETROBRAS



Los chicos de Reiza Studios nos invitan a disputar gratuitamente la «Copa Petrobras de Marcas», un torneo brasileño de turismos con circuitos y coches oficiales.

» **www.gamemarcas.com.br**

ACTUALIDAD » PARTICIPA EN LA «OPERATION VANGUARD»

OPERATION VANGUARD EN CS: GLOBAL OFFENSIVE

El nuevo DLC para «Counter-Strike: Global Offensive» añade misiones y más complejidad a la economía de fondo del juego.

La variante de «Global Offensive» de «Counter-Strike» es uno de los juegos más vivos en Steam, de modo que no es de extrañar que Valve lance nuevo contenido de pago para él. «Operation Vanguard» es uno de estos DLC, que incluye seis mapas, muchísimas armas y un sistema de misiones que se tienen que ir superando durante varios días.

Misiones y operaciones

Para disfrutar de «Operation Vanguard» hay que pasar por caja: 4,69 €, concretamente. Por suerte, los mapas estarán disponibles gratuitamente para todo el mundo, pues Valve no quiere segregar a la comunidad de uno de sus juegos más importantes. Sin embargo, las operaciones, misiones y recompensas que se pueden obtener exigen el pago previo. Esta decisión es un poco polémica, pero los más acérrimos la han aceptado sin rechistar. Lo que no ha gustado tanto es cómo están planteadas las misiones: no se desbloquean todas de golpe, sino que Valve obliga a jugar dos por sesión y a esperar varios días para poder continuar.

Cada misión tiene un enfoque propio, y están repartidas en tres ramas dentro de la operación cada una con un estilo y unos objetivos, así como recompensas únicas que se pueden desbloquear bien jugando o intercambiando premios con otros jugadores. También se puede apoquinar con dinero.

Puede que la decisión de abrazar un modelo más ambicioso dentro de «C-S: Global Offensive» no vaya a gustar a muchos, pero el contenido incluido es abundante. Ahora bien, «Operation Vanguard» solo merece la pena si vas a implicarte de verdad. ¡Piénsatelo!

www.counter-strike.net





«Operation Vanguard» nace como una campaña con objetivos concretos para conseguir determinadas recompensas.



Los nuevos menús permiten gestionar mejor las armas y la personalización de cada clase. ¿A qué se parecen a los de «DOTA 2»?

EL PERSONAJE



DARKFATHER

Me encontrarás en el mundo de ciencia ficción de «Warframe». Soy uno de los jugadores más rápidos y mortíferos en las distancias cortas, y aunque me defiendo bien con un rifle, prefiero sorprender a todo el mundo con un ataque frontal.

Si ves mi nombre aparecer por Ceres, date por cazado. Pero si me pillas de buenas y veo que eres español, lo mismo podemos hablar un rato.

Mi warframe favorita es la Zephyr. Me da la agilidad que necesito para atacar de cerca, aunque sea arriesgado hacerlo. ¿Sabías que su diseño original proviene de uno que hizo un fan?

Mi habilidad preferida es la Turbulencia, que me permite acercarme a toda velocidad a los enemigos mientras evito sus ataques más potentes y directos. Sí, es un riesgo añadido, y no, no es mejor idea usar una Warframe Rhino para estos menesteres, pero es como yo más me divierto.

Mi próximo objetivo es acumular todos los mods que pueda para la Zephyr y convertirme en la máquina de matar más veloz y precisa. Y la más elegante, también hay que decirlo.

¡EXTRAS!

«FORTNITE» POR FIN LANZA SU ALPHA

ACTUALIDAD » «FORTNITE» ES LO NUEVO DE EPIC



«Fortnite» lleva mucho tiempo anunciado y apenas se ha mostrado nada nuevo en los últimos años, pero esta mezcla de «Minecraft», «Team Fortress 2» y acción en tercera persona sigue avanzando y ya está en fase alpha. Obviamente, no todo el mundo podrá acceder a ella, pero si estás entre los elegidos, podrás probar en profundidad su sistem de loot, sus combates y un montón de opciones que Epic ha dicho que irá probando con ayuda de los usuarios. Tienes toda la información en su web.

www.fortnite.com/alpha-is-here

APÚNTATE A LA BETA DE «BLACK DESERT»

ACTUALIDAD » BETA ABIERTA DE «BLACK DESERT»



«Black Desert» es un MMO coreano que ha levantado mucho revuelo durante el último año por los graficazos que se gasta y por su potente motor, capaz de soportar multitudinarias batallas sin exigir demasiado equipo. Y no es para menos, es posiblemente el MMO más bonito que haya ahí fuera. Si te llama la atención, no dudes en apuntarte a la beta abierta que ya está disponible. Podrás hacerte a la idea de lo que te espera y si te irá en el ordenador para cuando lo adapten al inglés durante 2015.

black-desert.com/beta/

Es Navidad... ¡Date un capricho!

A estas alturas seguro que ya les has enviado tu carta a los Reyes, así que esperamos que no te hayas olvidado de pedir lo más importante: ¡un buen puñado de juegos para tu tablet o smartphone!

Igual que sucede con las películas, los libros o, sin irnos tan lejos, los videojuegos "tradicionales" (de PC o consolas, queremos decir), en el último mes del año las tiendas de apps se llenan de lanzamientos a cuál más interesante y atractivo, en busca de ese consumismo navideño del que, reconozcámoslo, casi ninguno conseguimos (ni queremos) escapar. Y aunque es cierto que regalar a otros una descarga digital de una tienda de apps no es una costumbre que esté demasiado extendida –entre otras cosas, porque no resulta muy sencillo–, a cambio, un juego de 1, 3 o 5 euros es el regalo perfecto ¡para nosotros mismos! Al fin y al cabo, después de pasarte tres horas tratando de encontrar la pulsera perfecta para tu chica, o la colonia exacta que quiere tu madre, ¿no crees que te has ganado darte un capricho para ti mismo? Eso pensamos nosotros también.

Para ayudarte a elegir en esa difícil tarea de hacerte un pequeño-gran regalo, te traemos en estas páginas algunos de los mejores juegos que han llegado a las tiendas digitales en las últimas semanas. Como siempre, hay un poco de todo: estrategia, aventura, puzzles, acción... ¡No dirás que no encuentras el tuyo!

VAINGLORY iOS



Como los juegos de «DOTA» o «League of Legends», «Vainglory» pertenece al subgénero de los "MOBAs". Para los que no sepáis de qué estamos hablando, se trata de juegos multijugador online, en los que dos equipos de tres jugadores se enfrentan por el control de un mapa. «Vainglory» posee todos los elementos tradicionales (minions, torres, héroes, tesoros y equipos para mejorarlos) así como unos cuantos de su cosecha. Añádele a esto una tecnología espectacular que aprovecha la potencia del nuevo entorno Metal de Apple y tienes un juego imprescindible, que no puedes dejar de probar, ¡porque además es gratis!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (iPhone/iPad)
- **PVP:** Gratis/gratis
- **Tamaño:** 292MB/273MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Super Evil Mega Corp.
- **Web:** *www.vaingloryqame.com*

FRAMED iOS



El sistema de juego de «FRAMED» es tan original como sorprendente, y es que tu misión en este juego de puzzles es ordenar viñetas de modo que el protagonista, tu personaje, consiga superar un nivel tras otro. Con una ambientación genial de cine (o, en realidad, cómic) negro, con espías, maletines secretos, alarmas y gabardinas, el juego va aumentando progresivamente de dificultad y añadiendo nuevas mecánicas, convirtiendo cada nivel en un desafío apasionante. Si quieres exprimirte la cabeza y estás algo cansado de sumar números o juntar bolas de colores, créenos, éste es el juego de puzzles que estás buscando.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 235MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Loveshack Entertainment Pty
- **Web:** *framed-game.com*

GAME OF THRONES 



A estas alturas estamos seguros de que los chicos de TellTale (autores de «The Walking Dead» o «The Wolf Among Us» por mencionar sólo sus títulos más recientes) no sólo no necesitan presentación, sino que su nombre es para cualquier aficionado garantía de calidad y diversión. Esto se cumple en «Game of Thrones», su nuevo juego basado en las series de TV y de libros del mismo título, una aventura en la que encontrarás no sólo la habitual calidad técnica, la estupenda ambientación y los excelentes diálogos de todos sus títulos, sino también la complejidad moral y las intrigas propias del universo de George R. R. Martin.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 4,49€
- **Tamaño:** 765MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Telltale Games
- **Web:** *www.telltalegames.com/gameofthrones/*

AQUÍ TE PILLO, AQUÍ TE JUEGO



La grandes batallas y las largas aventuras están muy bien, pero a veces lo que estás buscando es un juego que rellene esos cinco minutos mientras haces cola en el banco o esperas a que el autobús te lleve a tu destino. Si es así, no te preocupes, porque también tenemos para ti una hornada de juegos tan rápidos como divertidos. «Crossy Road» recupera el espíritu del clásico «Frogger», lo pone al día y te envía a cruzar una carretera con una de las jugabilidades más adictivas que hemos visto en mucho tiempo. «Proun+», por su parte, es un juego de destreza que combina un diseño de niveles brillante con una velocidad endiablada. «Bean Dream», por último, es un excelente juego de plataformas en el que el truco consiste en cruzar cada nivel con el mínimo número de saltos posible.



ÚLTIMAS NOVEDADES

BATTLELORE: COMMAND
iOS



Este fantástico juego de estrategia es una fiel reproducción del juego de tablero del mismo nombre creado por Fantasy Flight Games, que ha enganchado a miles de aficionados con un sistema de juego tan ágil como versátil. Esta versión digital conserva todas la profundidad y variedad del original y lo combina con un acabado gráfico muy interesante y un sistema de control ajustado. Es cierto que sus reglas no son fáciles de dominar para un recién llegado y sólo se ha incluido multijugador local, no en internet, pero si estos dos problemas no te desaniman, te queda un juego que enganchará meses.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 8,99€ / 7,83€
- **Tamaño:** 449MB / 353MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Fantasy Flight Games
- **Web:** *fantasyflightgames.com*

SPACE AGE: A COSMIC ADVENTURE
iOS



Toma un sistema de juego de "apuntar y pulsar", en el estilo de las aventuras gráficas de toda la vida, combínalo con un acabado visual retro que evoca a las mejores títulos de LucasArts de los 90, añádele un guión con todo el humor de estos mismos clásicos y una ambientación genial de ciencia-ficción en la línea de los clásicos «Space Quest» de Sierra y el resultado se parecerá mucho a «Space Age», una aventura tan sorprendente como divertida con un encanto prácticamente imposible de resistir para cualquier aficionado al género que se precie de serlo.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS Universal)
- **PVP:** 3,59€
- **Tamaño:** 76,3MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Big Bucket
- **Web:** *www.spaceageapp.com*

Tanques en todas partes



Casi al mismo tiempo que «World of Tanks Blitz» alcanzaba los diez millones de descargas en la App Store de Apple, se hacía disponible en todo el mundo la versión Android del juego que, además, ofrece compatibilidad entre plataformas.

Construye tu imperio



La serie de juegos de estrategia y gestión «ANNO» ya tiene su versión móvil con la reciente aparición de «ANNO: Build an Empire», disponible para iPAd y iPhone. Se trata de un juego gratuito que te permitirá construir monumentales ciudades.

De altos vuelos

El nuevo juego de la serie «X-Plane» acaba de ser anunciado y llegará muy pronto a los dispositivos iOS. «X-Plane 10» será un juego gratuito, con multijugador online, que incluirá hasta 9 aviones diferentes que podrán ser adquiridos a través de micropagos.

Más Terraria que nunca



Estas Navidades «Terraria» recibirá la mayor actualización de contenido hasta la fecha con la llegada de su versión 1.2, que incluirá un contenido extra tres veces mayor que el juego original.

Hace 10 años

El gran estreno de «Doom 3» lo eclipsó todo, pero entre las novedades hubo otros juegos de estrategia y acción memorables.

La espera con la que id nos había tenido expectantes a todos los aficionados a la acción, concluía finalmente en Septiembre de 2004... Desde que tuvimos ocasión de ver una demostración a puerta cerrada en el E3 de 2002, «Doom 3» se había convertido en el objetivo de todas las miradas: avanzado, innovador, brutal, terrorífico. Para expresar todo lo que significaba su estreno, nos hicieron falta cinco páginas para la review... Y pocas nos parecieron. En términos de jugabilidad «Doom 3» ponía el énfasis en la ambientación y en el ritmo, pero resultaba bastante convencional. ¡No le hizo falta más! De inmediato, se convirtió en el juego de referencia entre los *shooters*, a la espera de lo que «Half-Life 2» tuviera que decir. id Software se había esforzado para que «Doom 3» funcionara bien sacando el máximo partido al hardware disponible. El juego era lo que se esperaba de él, recibiendo el aplauso unánime del público y la crítica.

Juegos del cine y la tele

Otras novedades, basándose en franquicias mediáticas, pugnaron por reclamar su protagonismo en aquel momento. La más destacada fue «Catwoman», una meritoria adaptacion de la película protagonizada por la heroína del universo de "Batman" que protagonizó la felina Halle Berry. De la tele y de manos de Ubisoft, nos llegó «CSI: Oscuras Intenciones», segunda aventura de investigación inspirada en la famosa serie "CSI".

Las batallas de «Codename: Panzers» eran un espectacular juego enfocado en las tácticas.

Desafíos tácticos

En el ámbito de la estrategia, dos estupendos juegos nos brindaron emocionantes campañas que renunciaban al rigor para ofrecer una jugabilidad más accesible: los asedios de «Knights of Honor» de Black Sea y las batallas tácticas de «Codename: Panzers» de Stormregion. También en review, nos ocupamos de los estrenos de «Shellshock Nam'67», «Tiger Woods PGA Tour 2005», «Nitro Family» y «The Boss».



Como juego de acción «Doom 3» era bastante convencional, pero nos envolvía en un ambiente sobrecogedor, basándose en una tecnología y diseño a la última.

MICROMANÍA 116, TERCERA ÉPOCA

Tras meses de espera, «Doom 3» se hacía con el protagonismo de nuestra portada. Destacábamos también la selección de juegos de estrategia histórica y las primicias de «Brothers in Arms» y la «Batalla por la Tierra Media».

LARRY LOVAGE, LIGÓN HEREDERO

Casi dos décadas después del estreno de «Leisure Suit Larry», nos llegó «Magna Cum Laude», una entrega protagonizada por Larry Lovage que era sobrino del primer Larry Laffer. Sin contar con el creador de la serie Al Lowe, el tono cómico de la nueva entrega resultó más grueso y su protagonista más tontaina y burdo... Pero sin duda sus gags lograron provocarnos alguna que otra carcajada.



Hermanos en la batalla

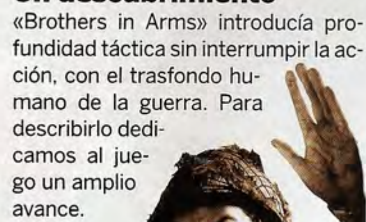




La acción bélica estaba en pleno auge y, particularmente, la inspiraba por el cine y ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Pero en «Brothers in Arms: Road to Hill 30», Gearbox –por encargo de Ubi– desarrolló un juego que concedía un protagonismo inédito al aspecto humano, la camaradería y los vínculos que la batalla forja entre los soldados. Nos ponía en las botas del sargento Matt Baker, enfocando la campaña en la singladura de todo su pelotón de paracaidistas, tras la invasión de los Aliados en Normandía. Pero, al mismo tiempo, ofrecía un ágil sistema de mando que nos daba control sobre toda la escuadra.

Un descubrimiento

«Brothers in Arms» introducía profundidad táctica sin interrumpir la acción, con el trasfondo humano de la guerra. Para describirlo dedicamos al juego un amplio avance.





EN DEFENSA DE LA TIERRA MEDIA

La trilogía cinematográfica de El Señor de los Anillos concluía y nos había dejado ya un puñado de juegos de calidad variable... Pero EA estaba dispuesta a poner toda la carne en el asador, para que «La Batalla por la Tierra Media» fuera la traca final que esperaban los jugadores. Así lo vimos nosotros, tras asomarnos a su desarrollo.

- **La estrategia** era el género idóneo para reproducir las espectaculares batallas que la saga nos había mostrado en el cine, permitiéndonos participar en ellas, encarnando a sus protagonistas.
- **Todos los bandos** estaban disponibles para jugar, Gondor, Isengard, Rohan, Mordor... Era muy prometedor poder vivir la batalla desde todas las perspectivas.
- **Una larga campaña** con un total de 25 misiones, serían a espina dorsal del juego, prometiendo muchas horas de diversión.



Recordamos aquel número por «Doom 3» sobre todo. Pero sus páginas llevaron otros contenidos especiales dignos de recordar, como una comparativa de juegos de estrategia histórica, un reportaje acerca del sonido 3D en PC y estas otras secciones que puedes ver a continuación.

Pantallas de «Imperial Glory» y de «Splinter Cell 3: Chaos Theory»





Ante una larga espera, siempre es un consuelo poder escudriñar cada nueva pantalla de un juego prometedor. Tal fue el caso de «Imperial Glory», las batallas napoleónicas de Pyro, y de la tercera entrega e la saga de acción-sigilo protagonizada por Sam Fisher.

Preview «Warhammer 40K Dawn of War»





Relic Entertainment, estaba a punto de iniciar una formidable serie de juegos de estrategia inspirada en el universo de Warhammer 40K. En la preview, «Dawn of War» dejó claro que sería una fuente inagotable de la que podrían sacarse muchas campañas.

Guía de «Sacred»





Tras el lanzamiento de «Sacred» muchos aficionados clamaban por tener algo de ayuda para avanzar en este intrincado JDR. Nos pusimos a ello y ofrecimos una guía detallada de las quest.

Hace 20 años

Al lado de las aventuras y los JDR, la simulación y los juegos de lucha gozaron de una presencia que no volvería a repetirse.

En Octubre de 1994, nos nos preparábamos para recibir grandes juegos en todas las plataformas. De hecho, afortunadamente, ya contábamos entre las novedades con algunos títulos que se habían adelantado un poco, tal vez con la idea de no entrar a competir con las grandes producciones de la temporada navideña. Entre estos últimos contamos juegos de lucha como «Mortal Kombat II» –nuestro megajuego– de Midway; la aventura «Under a Killing Moon», de Access Software, el futbolero «FIFA International Soccer» de EA; y el JDR de Silmarils «Robinson's Requiem»

Aunque los tres lanzamientos mencionados habían sido muy esperados, el mayor foco de atención estaba orientado hacia el futuro. El ECTS, (European Computer Trade Show) de Londres, en su edición otoñal, era una ventana a ese futuro. Y de allí nos llegaban prometedores avances de los nuevos desarrollos.

Nuevos personajes como Kung Lao se sumaban a la lucha en el brutal «Mortal Kombat II».

Arte 3D y tecnología

Uno de estos proyectos pudimos probarlo en Preview, el fenomenal simulador de combate espacial «Inferno». A la estela del clásico «Epic» de 1.992, Ocean y DiD nos llevaban a combatir de nuevo por el espacio sideral y planetas exóticos.

Por si todo esto fuera poco, también nos asomamos al vanguardista festival ArtFutura que aquellos días se celebraba en Madrid. Y, desde Orlando, (Florida) nos llegaban las tecnologías y demos de la conferencia Siggraph. Dedicamos muchas páginas a hablar de ambos eventos, sabiendo que, en gran medida, nos adelantaban los avances en gráficos que acabarían inundando los videojuegos y el cine.



«Inferno» empleaba una versión del motor gráfico de «TFX» para ofrecernos una ciencia ficción verosímil y apasionante.

Luchas con historia

De regreso al presente, los amantes a la simulación, contaban con «1942: The Pacific Air War», de MicroProse y con «Overlord» de Rowan. Y para los más peleones, «Dragon», un juego de lucha basado en la peli de 1993 con idéntico título, que relataba la vida del famoso Bruce Lee.

MICROMANÍA 77, SEGUNDA ÉPOCA

El extraño y largamente esperado «Inferno» de Ocean, se dejaba ver por fin. Merecía un lugar privilegiado en nuestra portada. También, «Heimdall 2», «El Rey León» y «Rise of the Robots» darían mucho que hablar.

HEIMDALL, EL DIOS GUARDIÁN

Inspirado en el personaje de la mitología nórdica, Heimdall, hijo de Odín, accedió a ser el guardián del arco iris que da acceso a los mundos... Nosotros lo conocimos como héroe de los tebeos de Marvel –y la adaptación cinematográfica del Thor– y también en la estupenda saga de JDR de 8th Day y Core Design. En aquel número de octubre ofrecimos una guía de «Heimdall 2: Into the Hall of Worlds».

Visita virtual al Art Futura Show

Art Futura era un acontecimiento que cada año reivindicaba la tecnología informática como un nuevo medio de expresión artística. Para Micromanía aquella era una cita ineludible que nos permitía compartir nuestro entusiasmo por el aspecto lúdico y cultural de los ordenadores. Así que, en aquel número de octubre de 1994, dedicamos casi una veintena de páginas para mostraros, en un suplemento, las obras audiovisuales de creación digital más representativas de las mostradas en el festival.



Homenaje a los pioneros

Con demostraciones de compañías como Evans & Sutherland e Industrial Light & Magic, y artistas como Shigeru Tamura, aquella edición estaba inspirada en la nueva cibercultura que llegaba al cine y la publicidad en forma de efectos digitales imposibles para las técnicas tradicionles de post-producción... Pero el arte digital también tenía una presencia innovadora en los videojuegos y, al mismo tiempo, comenzaba a llegar a galerías de arte de todo el mundo. Puedes rememorar las obras mostradas en aquella edición de ArtFutura visitando: **www.artfutura.org**





LOS GRANDES DEL ECTS 94

El Londinense Business Design Centre volvía a acoger una nueva edición otoñal del European Computer Trade Show con una nueva generación de juegos para las últimas plataformas que por fin había madurado. ¿Te acuerdas de estos títulos?

- **«Dreamweb»** era una aventura en clave de thriller, con tintes de rol, en la que Empire adoptaba un tono adulto.
- **«Wing Commander III»** nos acercaba a los felinos Kilrathi para combatir en el simulador espacial más brillante de Origin.
- **«Dragon Lore»** prometía para brindarnos un escenario tridimensional con una complejidad jamás vista en el género del rol. Cryo y Mindscape estaban detrás del proyecto.
- **«Creature Shock»** de Argonaut, empleaba gráficos prerenderizados y una perspectiva subjetiva para lograr una genial ambientación a la caza de monstruos alienígenas.
- **«Cyberia»** de Interplay, usaba render y 3D con ingenio para ofrecernos una aventura futurista repleta de acción.











Fue un reto dividirse para poder asistir a las distintas citas ineludibles que nos marcaba la actualidad y regresar a la redacción a tiempo para probar novedades, completar guías y reunir toda la información. ¡Cómo olvidarlo!

Siggraph 94, un escaparate a la tecnología gráfica



El cine de animación, la publicidad, los videojuegos... En estos campos, la creación digital de imágenes había dejado atrás su despertar y comenzaba ya a madurar. Nosotros dedicamos un puñado de páginas para mostraros sus últimos avances.

Preview de «Rise of the Robots»



Robots, ciborgs y IA malvada... Eran elementos típicos de la ciencia ficción. También inspiraron este *beat'em up* -con lucha y aventura- que ya en preview nos deleitó con una realización técnica soberbia.

David Bowie nos ayudaba a hacer vídeos musicales



No todo el software que contemplábamos entonces eran estríctamente juegos. De vez en cuando comentábamos aplicaciones como «Jump», un editor de vídeos musicales tutelado por el legendario David Bowie.

Solución de «King's Quest VI»



Dejamos el trono para asumir el papel del infante Alexander y salir a la Tierra de Islas Verdes con el fin de reunirnos con la princesa Cassima... Pero el camino no va a ser nada fácil. Por eso os ofrecimos una completa guía para avanzar en la aventura de Sierra.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Un poderoso mini PC para jugar

ASUS ROG GR8

Desde su presentación en Computex, junto al ROG G20, este pequeño PC compacto ha captado mucha atención y ha logrado una **distinción de Good Design**. ASUS se ha inspirado en las consolas para el diseño compacto de este equipo. Ocupa **sólo 2,7 L**, menos que algunas de las consolas actuales. A cambio, renuncia a la flexibilidad de los PC de sobremesa, limitándose a unas cuantas opciones de configuración. Sin embargo, será difícil que eches algo en falta en el ROG GR8. La **potencia de proceso está garantizada** con una CPU Core i7 y una GPU GeForce GTX 750 Ti . El sonido está a cargo de un sistema SupremeFX/Sonic Studio 7.1 . Además ofrece una notable conectividad, **con soporte 4K,** una red GameFirst III y receptor Miracast integrado **para streaming en tu móvil o tablet**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

FICHA TÉCNICA

- **Formato:** Mini-PC Gaming
- **CPU:** Intel Core i7-4510U
- **RAM:** Hasta 16 GB (DDR3L a 1600 MHz)
- **GPU:** NVIDIA GeForce 750 Ti "Maxwell", 2 GB
- **Sonido:** SupremeFX Audio, Sonic Audio
- **Almacenamiento:** 1 TB HDD + 256 GB SSD
- **Conectividad:** Red Intel Gigabit + Wi-Fi AC, GameFirst III, receptor Miracast, USB 3.0 x 4, USB 2.0 x 2, HDMI, DisplayPort, Audio S/PDIF, micrófono y auriculares y LAN RJ45.
- **Dimensiones:** 238 x 245 x 60 mm (2,5 Litros)
- **Precio:** 999 € (aproximadamente)
- **Web:** *www.asus.com/es*

CONECTIVIDAD

ASUS se ha preocupado de no dejar ninguna fisura que pudiera limitar el potencial del GR8 frente a las últimas tecnologías. La conectividad es, sin duda, uno de sus fuertes. No hay más que echar un vistazo a su panel trasero, con una salida de audio digital (S/PDIF), salidas gráficas, (DisplayPort y HDMI) con soporte para **UHD/4K** y cuatro USB 3.0. Pero más alucinante es lo que no se ve, como el receptor Miracast para **transmitir vídeo en streaming** y la conexión Wi-Fi del estándar AC. Quizá una conexión inalámbrica Bluetooth hubiera rubricado una conectividad perfecta.



FORMATO Y DISEÑO

Los periféricos gaming de ASUS, (el teclado mecánico M801 y el ratón ROG Gladius) se ofrecerán opcionalmente con el GR8. Sin embargo están en esta imagen porque ilustran visualmente el tamaño y formato de este ordenador mini. No deja de sorprender que ahí dentro quepan dos discos duros, una gráfica, RAM, un chip de audio... ¡Y su peso no llega a 1,3 Kg! Además, las líneas exteriores del GR8 sugieren **fuerza y sofisticación,** al tiempo que son discretas. El emblema de **Republic of Gamers** apenas se insinúa en relieve y en la luz de encendido.



TECNOLOGÍA GAMING

EL ROG GR8 concilia el diseño compacto de las consolas con el rendimiento de un PC a la última. Esto implica que no cabe trastear con posibles actualizaciones... El GR8 cobra todo su sentido gracias a una **configuración muy estudiada y eficiente** que permitirá jugar a lo grande sin complicaciones y por mucho tiempo. Además, el núcleo de la GPU no es el de una GTX 750Ti cualquiera... Ha sido actualizado a la nueva arquitectura **Maxwell**. El ordenador se completa con un **sistema Windows 8.1** (o Pro) y un amplio paquete de aplicaciones de software.



Sonido privado, actualizado y 3D

CREATIVE TACTIC3D RAGE V2

» Headset gaming » Precio: 79,99 €
» Más información: Creative
» *es.creative.com*



Los auriculares Tactic3D Rage de Creative se actualizan con una nueva versión que incorpora **Scout Mode,** una tecnología diseñada para que los jugadores puedan anticipar la presencia de sus adversarios y localizar su procedencia. Además, la V2 de los Tactic3D Ragea es compatible con XBO y PS4. También existe una **variante inalámbrica** por 99,99 € con una autonomía de 16 horas de juego.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Control táctico definitivo

LOGITECH G302 DAEDALUS PRIME

» Ratón gaming » Precio: 51,99 €
» Más información: Logitech » *gaming.logitech.com*

Logitech incorpora a su línea de ratones gaming este nuevo modelo orientado específicamente a los populares **juegos MOBA.** Si la precisión, la respuesta inmediata y la resistencia son factores clave en este género, el **G302 puede ayudar a un jugador experto a hacerse invencible.** El ratón cuenta con 6 botones programables, conmutador instantáneo de 240 a 4200 ppp y procesador ARM dd 32 bits.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Tacto gaming y sitio para tus apps

LOGITECH G910 ORION SPARK

» Teclado gaming » Precio: 179 €
» Más información: Logitech » *gaming.logitech.com*



Por fin está disponible el **teclado gaming más espectacular** del momento, el G910 de Logitech. Equipado con iluminación RGB inteligente pulsadores mecánicos más veloces y nueve teclas G programables, su diseño es capaz de convencer al jugador más exigente. Además, sorprenderá su bahía **ARX para tu smartphone,** que presentará datos vitales del juego o de su "companion app" tan de moda en los juegos actuales.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Resolución ultra y buen refresco

ASUS PB279Q

» Monitor » Precio: 799 €
» Más información: Asus » *www.asus.com/es/*

Los jugones con más poder adquisitivo tienen un buen motivo para ir ahorrando, el nuevo monitor 4K de Asus PB279Q. Consiste en **panel IPS** capaz de una resolución de **3840 x 2160 píxeles a 60 Hz** a través de su salida DisplayPort –en las HDMI estará limitada a 30 Hz–. Dado que es un monitor orientado al gaming, su tiempo de respuesta cumple con el mínimo de 5 ms y su ángulo de visualización es de 178°. La tecnología de **color es de 10 bit,** lo que implica una total cobertura sRGB.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Comunicación multiplataforma

NOX KROM KRONOS

» Headset » Precio: 39,90 €
» Más información: NOX KROM
» *www.nox-xtreme.com*



La serie Krom de periféricos gaming de NOX, incorpora un nuevo modelo de headset que es **compatible con PS3, PS4, Xbox 360, PC y Mac**. El Kronos cuenta con un diseño elegante y funcional en negro y naranja, en sintonía con otros periféricos Krom, y sus auriculares de 40 mm favorecen el aislamiento acústico y ofrecen confort. El micrófono para chat de voz tiene un testigo LED y puede ser silenciado con un pulsador.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sonido inalámbrico amplificado

CREATIVE SOUND BLASTER ROAR

» Altavoz » Precio: 129,99 €
» Más información: Creative » *es.creative.com*

Comercializado exclusivamente en la tienda online de Creative, el Sound Blaster Roar es el altavoz compacto más avanzado que puedes incorporar a tu sistema de entretenimiento. Consiste en un sistema **doblemente amplificado** de 5 conductores, con altavoz de subgraves integrado y con los códecs de audio HD aptX y AAC. Además, es **inalámbrico por Bluetooth**. ¡Un lujazo!

INTERÉS ●●●●●●●●●○

El escritorio más concentrado

DUCKY MINI KEYBOARD

» Teclado » Precio: 149,90 €
» Más información: Ducky » *www.duckychannel.com*



El fabricante taiwanés Ducky planea lanzar en Europa su nuevo teclado compacto, el Ducky Mini. Equipado con **pulsadores mecánicos** de tipo Cherry MX, sus dimensiones se reducen a **335 x 160 x 22 milímetros.** También cuenta con **iluminación en 7 modos**, con LED en rojo y azul. Apto para el gaming, cuenta con un inhibidor de la tecla Windows, conectividad USB 2.0, antighosting y respuesta de 1 ms.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Diseño gaming y sensor láser ultra preciso

SPEEDLINK KUDOS Z-9

» Ratón » Precio: Por determinar
» Más información: Speedlink » *www.speedlink.com*

Con la vista puesta en **los eSports**, Speedlink ha presentado el Kudos Z-9, un ratón diseñado para dar la respuesta más ágil a las acciones del jugador en las partidas más competitivos. El conmutador del sensor láser permite establecer **resoluciones de 50 a 8200 ppp** al instante. Cuenta con 9 botones, iluminación y scroll de 4 vías.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un cubo muy espacioso

THERMALTAKE CORE V21

» Chasis PC Micro-ATX » Precio: Por determinar
» Más información: Thermaltake
» *es.thermaltake.com*



Para dar cabida a componentes de gama alta, los chasis compactos no son lo ideal. Pero Thermaltake parece haber dado con la solución en el Core V21. Con un tamaño de **336 x 320 x 424 mm**, permite emplear placas Micro/Mini-ATX y combinarlas con **tarjetas gráficas de hasta 350 mm,** fuentes estándar y tres unidades de 3.5" más otras tres de 2,5". En definitiva, un diseño muy eficiente.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

GPU en formato compacto

ASUS GTX970 DIRECTCU MINI

» Tarjeta gráfica » Precio: Por determinar
» Más información: Asus
» *www.asus.com/es/*

Si compraste un **equipo compacto** (Mini-ITX) y tienes problemas de espacio para actualizar la tarjeta gráfica, con la GTX 970 DirectCU II Mini de Asus, puede que hayas encontrado la solución. La tarjeta cuenta con las mismas características de rendimiento que cualquier otra con **GPU Geforce GTX 970,** 4 GB y un sistema de refrigeración optimizado.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

El portátil gaming más poderoso

MSI GT72-2QE DOMINATOR PRO

» Ordenador portátil » Precio: 2.699 €
» Más información: MSI » *es.msi.com*



Avanzado, brutal, soberbio, exclusivo... Los adjetivos que le van al nuevo Dominator Pro de MSI se quedan cortos. Se trata del ordenador portátil de 17" mejor equipado del momento y el más potente en términos de rendimiento. Con un procesador Core i7-4710HQ, 32 GB de RAM y, sobre todo, la flamante GPU GeForce GTX 980M (8GB), sencillamente, por ahora, no tiene rival.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



BELLEZA EN LAS CURVAS

Dell también se apunta a la tecnología **de pantallas curvas** y estrena nuevos monitores de 34 pulgadas, con un formato ultrapanorámico de 21:9. El Dell U3415W ofrece resolución de **3840 x 1440** y su precio final se estima cercano a los 1000 €.

www.dell.es

MISMA GPU, MEJOR SOPORTE

A las imponentes Titan, les siguen saliendo competidoras basadas en GPU más modestas, pero mejoradas en otros aspectos. Una de ellas es la **Matrix Platinum de Asus,** basada en la **GeForce GTX 980** que llegará al mercado en las próximas semanas.

www.asus.com/es



MÁS QUE 4K

LG ha lanzado un nuevo monitor IPS 4K en un formato de 31 pulgadas. Se trata del LG 31MU97-B y en concreto ofrece una **resolución de 4096 x 2160 píxeles,** con un tiempo de respuesta de 5ms. Su precio se sitúa en los 1429 €.

www.lg.com

4K TAMBIEN EN PORTÁTIL



El fabricante Mountain ha incorporado un nuevo portátil a su gama con una pantalla capaz de ofrecer una resolución de 3840x2160. Se trata del **Mountain Iridium, un modelo de 15,6",** procesador Intel Core i7-4710HQ, 8 GB de RAM y GPU GTX 970M. Su precio de venta es de 1699 €.

www.mountain.es

NVIDIA GTX 965M Y 960M PARA PORTÁTILES

Están en camino las nuevas GPU GeForce GTX 900 de gama media para portátiles. Basadas en la arquitectura Maxwell, los chips GTX 965M y 960M permitirán un acceso más asequible a los portátiles gaming de nueva generación a partir de del próximo mes de enero de 2015.

es.nvidia.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

EL SENSOR MÁS PRECISO

Logitech ha incorporado a su línea de periféricos gaming el **G502, un alarde de sofisticación** y diseño avanzado, disponible por sólo 81,90 €. Ofrece un juego de pesas intercambiables, 11 botones programables y perfiles de personalización, pero lo mejor es su **sensor láser de 12.000 ppp**, capaz de registrar aceleraciones de hasta 40G.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

COMPLEMENTO GAMING SIN LÍMITES

Si quieres cruzar las fronteras de la diversión en PC la **consola micro Ouya** es una de las mejores opciones. Te brinda una tecnología poderosa con el acceso a un amplísimo catálogo de juegos para Android, capacidad de streaming, y la posibilidad de explorar la creación de contenido propio gracias a su orientación al **desarrollo abierto.** Actualmente Badland distribuye Ouya por 99,95 € y la consola incluye mando y 10 € para contenido digital.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

147,90 € · Más info.: Gigabyte · es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

154,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 5960X

1.015 €
Más información: Intel
www.intel.es

Con la llegada de los chipsets X99 y el socket 2011-3, Intel renueva su gama de procesadores, con los Haswell-E. Esta variante es la más poderosa, con 8 núcleos a 3GHz y soporte para memoria DDR4-2133.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

209,90 € · Más información: MSI · es.msi.com

Pese a la llegada de las GeForce serie 900, insistimos en la recomendación de la GPU GeForce GTX 760 a la espera de nuevos modelos más asequibles. El modelo gaming de MSI ofrece un alto rendimiento con juegos, el eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

NOX HUMMER VX

44,90 €
Más información: NOS
www.nox-xtreme.com

Un modelo de torre ATX sobrio y versátil. Permite montar un equipo de altas prestaciones y viene equipado con un Dock Station, iluminación y un panel I/O con lector de tarjetas y puertos USB 3.0.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

152,90 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

MSI X99S GAMING 9 AC

- 379 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

Llegan las primeras placas con el chipset Intel X99 con soporte para los chips Haswell E y módulos RAM DDR 4 en 4 canales. Este modelo de MSI viene con un chip de red Atheros Killer E2205 gaming.

INTEL CORE I5 4690K

209,90 € · Más información: Intel · www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ASUS GEFORCE GTX TITAN Z

- 1.699 €
- Más información: ASUS
- www.asus.com/es/

Por si las nuevas gráficas de gama alta amenazaban el reinado de las Titan, la GPU GTX Titan Z, vuelve a imponerse como la gráfica más poderosa, con sus 5760 núcleos CUDA y sus 12 GB. ¡Brutal!

COOLER MASTER COSMOS SE

159,90 € · Más información: Cooler Master · www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR DIMM 16 GB DDR4-2666 QUAD-KIT

- 454 € · Más información: Corsair
- www.corsair.com

Ya están aquí los módulos DDR4 y uno de los kits más completos es el de Corsair, en la gama Dominator Platinum, ideal para hacerlo funcionar en cuatro canales. Sus lantencias son de 15-17-17-35.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

CREATIVE TACTIC3D RAGE V2 WIRELESS

La nueva versión del headset Tactic3D combina la formidable tecnología **SBX Pro Studio** con una configuración lujosa y el **novedoso Scout Mode** que te permitirá anticiparte a tus adversarios en partidas online y localizar su presencia. Además, la variante **inalámbrica** te ofrece una autonomía de 16 horas de juego sin interrupción y sin renunciar a ninguna característica. Su precio es de 99,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

EL CONJUNTO DE CONDUCCIÓN MÁS FUERTE

El **Thrustmaster T300 Ferrari GTE** es una réplica desmontable de la réplica 7:10 de la variante de carreras del **Ferrari 458 Challenge.** Pero no sólo el aspecto es de lo más realista, también lo es al tacto. La principal característica del conjunto es el motor de **respuesta de fuerza Brushless 1080°** de clase industrial que transmite las sensaciones más realistas. Está optimizado para «Project CARS» y cuesta 369,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **Frontier Developments**
- Distrib.: **Frontier Dev.**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Diciembre 2014**

www.elitedangerous.com

LAS CLAVES

- Será **un simulador espacial** en el que podrás explorar toda la Vía Lactea.
- El realismo del universo de juego será total, con **400.000 millones de sistemas disponibles** para explorar.
- Podrás **comerciar, combatir, explotar recursos o explorar** con total libertad.
- Podrás **ganar experiencia y dinero** para conseguir mejores naves y armas.
- Podrás usar **estaciones orbitales** para hacer negocios y atracar tu nave.

Primera Impresión

Uno de los grandes clásicos de los 8 bit vuelve con una puesta al día técnica vanguardista, para ofrecer una de las más enormes aventuras espaciales que hayas vivido jamás.

¡Está lleno de estrellas!

Elite: Dangerous

El espacio, la última frontera. Estos son los viajes de la nave espacial... como se llame, porque eso es cosa tuya. Tu nave, tus combates, tu universo. Tu «Elite»...



¡Toda la Galaxia te espera! Viaja al espacio profundo, explora sistemas estelares, comercia con recursos y combate contra todos. ¡Es el futuro en tu PC!



SABÍAS QUE...

El nombre actual del estudio de David Braben -Frontier Developments- viene de la segunda parte de «Elite», llamada «Frontier: Elite II», que fue también el primer juego desarrollado oficialmente por el estudio con ese nombre?



Desde el interior, se navega mejor. El diseño de los cockpit de las naves está pensado para ser eficaz.



El reposo del explorador. El interior de las estaciones espaciales en «Elite: Dangerous» es tan impactante como espectacular.

En 1984 no había más cera que la que ardía en cuestión de tecnología informática doméstica. Y esa cera estaba hecha de micros de 8 bit con 48 KB de media de memoria RAM y capacidades más que limitadas. Y, aun así, ¡qué tiempos aquellos!

Es difícil imaginar que en máquinas como ZX Spectrum, BBC Micro o MSX cupieran galaxias enteras, pero así era. O, al menos, así se encargaron de simularlo David Braben y su colega Ian Bell, que se sacaron de la manga uno de lops videojuegos más legendarios de la historia, ofreciendo una simulación espacial como no se había visto antes, en que la libertad era total, podías viajar, explorar, comerciar, luchar en el espacio exterior, visitando estaciones orbitales y descubriendo planetas extraños y lejanos. Y todo, sí, con una máquina de 8 bit y una RAM tan limitada.

EXPLORA CON LIBERTAD LOS MÁS DE 400.000 MILLONES DE SISTEMAS ESTELARES DE LA VÍA LACTEA

Pues ahora, que hay mucha más cera, imagina lo que te espera en «Elite: Dangerous», remake/actualización/puesta al día/continuación de la mítica saga creada por Braben y que, cuando leas estas líneas, ya estará disponible. Si crees estar listo para convertirte en una leyenda del espacio, ve encendiendo los motores de tu nave, porque la aventura está a punto de comenzar. Revisa los controles, realiza el chequeo de los sistemas y despega.

El regreso

«Elite: Dangerous» lleva en desarrollo como proyecto desde hace algo más de dos años, cuando tomó su impulso definitivo con la campaña de Kickstarter en 2012 que permitió a Frontier llevar adelante el sueño de lanzar una cuarta parte de «Elite», pero la idea venía rondando desde mucho tiempo atrás. Tan atrás como 1998.

SE PARECE A...



EVE ONLINE
Un universo online donde también tienes libertad de exploración y la economía es vital en el conjunto.



X REBIRTH
La última entrega de la serie «X» también ofrece opciones de exploración y combate sin fin.



¡La lucha por los recursos es una cacería salvaje! Pues sí, conseguir buenos caragamentos de minerales para comerciar no es fácil, y hay mucho aprovechado.



Estaciones en órbita. Encuentra tu punto de referencia para atracar tu nave, descansar y vender.



Elige tus armas antes de lanzarte a la lucha. Aunque las naves de combate tienen un arsenal por defecto, puedes comprar y configurar nuevas armas.

EN EL ESPACIO

La exploración de la galaxia es sólo el comienzo



› **Elige tu nave personal.** Y personalízala para que sea única. En «Elite: Dangerous» habrá diferentes tipos de naves, según las tareas a las que quieras dedicarte, pero podrás equiparlas y personalizarlas al gusto, según sus posibilidades.



› **Combate, ataca y defiende.** En el universo de «Elite: Dangerous» toda acción tiene consecuencias. Combatirás con otros jugadores, ya sea para atacar y robar, o defenderte. Pero ojo, si te marcan como delincuente te perseguirán donde vayas.



› **Consigue recursos y comercia.** La minería es una de las muchas actividades lucrativas en «Elite: Dangerous». Localiza asteroides ricos en minerales y explota sus recursos. Y ten cuidado de que algún listo no te los robe según los cojas.

PUEDES LLEVAR UNA VIDA DE EXPLORADOR, MINERO, FORAJIDO, COMERCIANTE... O TODO A LA VEZ

Y es que, al poco tiempo de aparecer «Frontier: First Encounters», el siguiente proyecto que tenía en mente Braben era continuar la saga. Sin embargo, los diversos problemas técnicos de «First Encounters», derivados del hecho de su lanzamiento con una versión no finalizada por presiones de Gametek, la compañía que lo publicó, provocó que el prestigio de la saga cayera en picado –y el de Frontier, con él–. Pero todo pasa y multitud de desarrollos han salido durante este tiempo con el sello de Frontier, mientras Braben no dejaba de darle vueltas a la idea de ese siguiente y utópico «Elite». No tan utópico ahora, con «Elite: Dangerous» convertido en espléndida realidad.

Fiel a sí mismo

Toda la esencia de «Elite» vuelve en esta nueva entrega de la saga, donde el comercio, la exploración, la explotación de recursos, el combate y la libertad vuelven a cimentar el diseño de la acción. En «Elite: Dangerous», además, el realismo toma un protagonismo inexistente –lógicamente– en los juegos originales. Sobre todo, en cuestiones de combate, diseño de las naves y gestión de los controles.

El combate es uno de los pilares de «Elite: Dangerous» pues, no en vano, esa libertad de elección nos puede llevar a elegir una vida criminal o a enfrentarnos a otros jugadores que hayan tomado ese camino.



Así, los combates serán largos, se verán afectados por las armas equipadas, por



Un campo de asteroides puede serlo también de batalla. Y lo mejor es que brinda grandes posibilidades tácticas. Con habilidad, tu enemigo se estrellará.



El regreso de la mítica Cobra MK III a tu universo

Pese a las limitaciones técnicas de hace 30 años David Braben se las apañó para incluir en el «Elite» de 1984 cientos de sistemas estelares en máquinas de 48 KB, y naves, como la mítica Cobra MK III, mediante un ingenioso sistema de modelos 3D vectoriales. De ahí, también, el diseño de la nave, que es una de las que se recupera en «Elite: Dangerous», en distintas variantes, incluyendo una que homenajea a la original en su decoración.



Elige tu destino y explora todos los sistemas. Eres un pionero y puedes ir donde nadie ha ido jamás en la galaxia.



Un giro de cabeza te da una perspectiva completa. Puedes tener una completa visión del entorno, sin necesidad de desplazar la nave.

la composición del casco, el uso de escudos, la potencia de la nave qiue puedes derivar a las armas, a mantener los motores a tope o a sustentar la integridad del fuselaje.

Pero el entorno será decisivo en este punto. Combatir en un campo de asteroides, por ejemplo, te puede proporcionar un elemento táctico importante. Incluso, puedes librarte de un enemigo haciendo que se estrelle.

Recursos y minería

La minería será otro elemento clave en «Elite: Dangerous», consiguiendo que localizar y explotar –con las herramientas adecuadas– recursos minerales te sirva para ganar dinero, comprar nuevas naves –y armas– y afrontar desafíos mayores. Pero los recursos son preciados en el universo de «Elite: Dangerous» y te pueden atacar para robártelos en cualquier momento. A veces, el combate no es una elección.

La libertad, sin embargo, es una constante universal en «Elite: Dangerous». Imagina toda la Vía Lactea a tu alcance, con 400.000 millones de sistemas disponibles, todos para explorar. Como suena. Eso, claro, ofrece literalmente un universo de posibilidades, y además, un universo de juego en el que nunca estarás solo. Y es que la decisión final –inicialmente iba a ser de otro modo– de eliminar la opción de juego offline de «Elite: Dangerous» es una decisión que, dentro de su lógica, ha levantado ampollas entre muchos aficionados.

Esto no quiere decir que «Elite: Dangerous» no vaya a ofrecer desafíos individuales sin necesidad de entrar en conflictos o alianzas con otros jugadores, aunque cambia la idea que muchos tenían del proyecto de Frontier Developments.

Aun así, la versión final del juego no diferirá demasiado, en realidad, de las distintas betas y gammas que han aparecido hasta la fecha. Y visto lo visto, lo único que podemos decir de «Elite: Dangerous» es que estamos deseosos de echarle mano. El futuro ya está aquí. A.P.R.


SK-001

EL FIN DE LA GUERRA ESTELAR SE APROXIMA

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

Tras vivir las aventuras de los Terran y el caos del enjambre de los Zerg, el final épico de la guerra está cada vez más cerca. Es la hora de los Protoss en «StarCraft II».

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/Activision**
- Fecha prevista: **2015**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia futurista y de ciencia ficción**, cierre de la trilogía «StarCraft II».
- Esta última entrega de la serie estará **dedicada a la facción de los Protoss.**
- Manejarás **unidades nuevas para las tres facciones** existentes.
- Manejarás **nuevos personajes, al mando del jerarca Artanis.**
- Tendrá **modos de juego cooperativos**, incluso controlando la misma base.

El futuro del universo y su posible salvación comenzó el pasado mes de noviembre en Anaheim. Allí, en la última edición celebrada de Blizzcon, los fans de «StarCraft II» contemplaron y jugaron, por primera vez y de forma oficial, la última entrega de la trilogía de estrategia de Blizzard, que concluirá el año que está a punto de comenzar.

«Legacy of the Void» se presentó a bombo y platillo –no es para menos– encandilando a los fans de la saga con sus numerosas novedades. Y es que, además de presentar a los Protoss como facción central de la campaña y a los personajes más importantes dentro de la misma, Blizzard desveló unas cuantas sorpresas relacionadas con el diseño del juego. Para empezar, unos cuantos modos de juego nuevos de lo más original, con el diseño cooperativo como principal idea, además de un puñado de nuevas unidades –y no sólo para los Protoss– que desplegarán sus habilidades de combate por todos los rincones del sector Koprulu.

La historia toca a su fin

Tras los Terran y los Zerg, los Protoss se conviertene en protagonistas de la historia épica de «StarCraft II» que llegará a su fin, repleta de sorpresas. Mientras Jim Raynor intenta reconstruir la destrozada civilización Terran, y de Kerringan y su enjambre Zerg no se sabe nada tras los hechos sucedidos en «Heart of the Swarm», un nuevo héroe toma el protagonismo en «Legacy of the Void». Su nombre: Artanis, el jerarca.

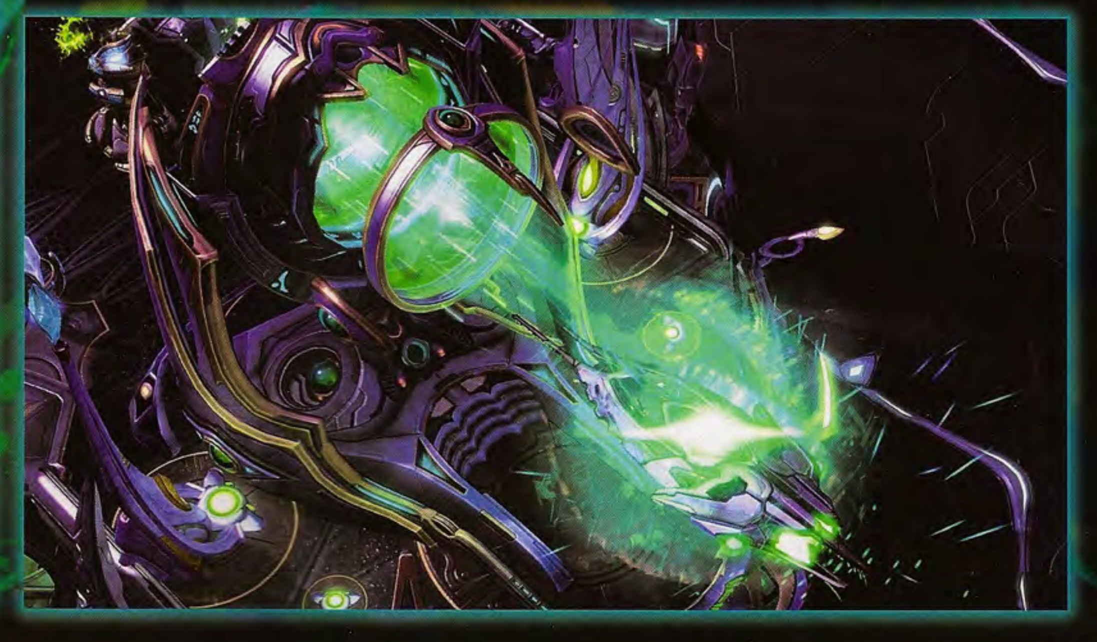
Pero uno de los nombres propios más importantes de los Protoss no estará solo en su lucha contra el mal ancestral que amenaza toda forma de vida en el universo conocido. Zeratul, otro viejo conocido, estará junto a él. Son sólo la pareja más importante de la historia de la campaña de «Legacy of the Void», pero ni mucho menos los únicos personajes relevantes. Nombres como Rohana, Vorazun o Karax se te harán muy conocidos en los siguientes meses, a medida que Blizzard vaya desvelando más datos e información sobre el cierre de la trilogía «StarCraft II».

En todo caso, la esencia de la campaña de esta tercera entrega del juego se centrará en cómo Artanis, al mando de los Protoss y de la Lanza de Adun, el arca espacial, nave insignia de la Armada Protoss es capaz de suscitar las alianzas necesarias para acabar con el enemigo común, forjando una alianza inédita para un

LA PARTE FINAL DE «STARCRAFT II» LLEGARÁ EN 2015 PARA PONER EL COLOFÓN A LA TRILOGÍA



Nuevos modos de juego en el cierre de la trilogía. «Legacy of the Void» ofrecerá bases controladas por dos jugadores y cooperación en la lucha.





combate que se avecina épico. Una guerra que acabará con todas las demás y que definirá el futuro del universo, tal y como es conocido.

Una historia personal

La historia de Artanis no ha sido fácil en los últimos años. El líder de los Protoss vio caer su mundo natal, Aiur, en manos del enjambre Zerg. Y ahora que ha conseguido crear la Gran Armada para recuperarlo, la aparición de Amon, el mal que amenaza todo el universo, le hace cambiar de planes. A la fuerza. Reunir a todas las facciones Protoss contra Amon será el primer objetivo de Artanis, para a continuación desplegar su sabiduría en la batalla que se avecina, y en la que también tendrán su presencia Zerg y Terran, de un modo que por ahora no se ha desvelado.

Si las primeras escenas y personajes de la campaña de «Legacy of the Void» ocuparon buena parte de la presentación de la última parte de la trilogía –que, por cierto, se jugará de forma independiente y no necesitará ninguno de los dos juegos anteriores–, las partidas multijugador, su diseño y los nuevos modos creados por Blizzard acapararon la atención y el juego de los fans de la saga.

Más allá de Arconte

¿Te dice algo el nombre de Arconte? No es probable, porque es un nuevo modo multijugador cooperativo

NUEVAS UNIDADES PARA LAS BATALLAS MULTIJUGADOR DE «STARCRAFT II»

El cierre de la trilogía exige una batalla como no puedes imaginar, para lo que Blizzard ha preparado una serie de nuevas unidades que apoyarán a sus respectivas facciones en el combate definitivo. Sí, hay unidades para todos, Terran, Zerg y Protoss, y según tus preferencias de bando, ve aprendiendo sus habilidades básicas.

- **Cyclone (Terran):** Una unidad lenta de ataque a distancia que puede provocar un gran daño al enemigo.
- **Disruptor (Protoss):** Castiga a las unidades terrestres con picos de energía. Depende de la situación del objetivo.
- **HERC (Terran):** Efectivos como tanques contras las unidades terrestres Protoss, zerglings y banelings.
- **Lurker (Zerg):** Unidades de asedio de los Zerg, que pueden ser usadas para defender posiciones.
- **Ravager (Zerg):** Unidades de artillería que pueden romper campos de fuerza con su bilis corrosiva.



El puente de mando de la Lanza de Adun, el arca espacial Protoss del jerarca Artanis, que alberga los guerreros más poderosos de la especie.

CENTRADA EN LOS PROTOSS, LA CAMPAÑA TENDRÁ AL JERARCA ARTANIS COMO PROTAGONISTA

anunciado por primera vez en Blizzcon. Se trata, además, de un diseño que se podría calificar de revolucionario, pues enfrentará en batalla a dos equipos de dos jugadores cada uno, manejando de forma simultánea una misma base y sus recursos. Sí, dos jugadores gestionan una base común, enfrentados a otro dúo de jugadores. La idea es especializarse en ciertas tareas –gestionar recursos, dirigir unidades– para optimizar el desarrollo de la base y de la batalla.

No será el único modo de juego nuevo. Comandantes Aliados es el nombre de otro modo cooperativo basado en objetivos, en que podrás formar equipo con otros jugadores para ponerte al mando de poderosos comandantes de la saga. Cada uno de estos personajes tendrá habilidades y mejoras únicas, consiguiendo bonificaciones especiales para sus ejércitos. Te tendrás que enfrentar junto a tus compañeros a desafíos, subiendo de nivel y progresando a lo largo de una serie de batallas.

Las nuevas unidades creadas para el multijugador –y que afectan a las tres facciones– serán un añadido obligado es estos modos, que se potenciarán a través de un sistema de torneos automatizados en Battle.net, con nuevos mapas multijugador y conjuntos de teselas. En definitiva: una nueva perspectiva sobre todo lo que ya conocías de «StarCraft II», en un título que quiere cerrar a lo grande todo el legado de sus predecesores.

«Legacy of the Void» tiene aún mucho que desvelar en los próximos meses, mientras Blizzard avanza con el desarrollo del juego y va soltando información, poco a poco –en su línea habitual–. De momento, el primer contacto ha sido espectacular y augura que lo mejor de «StarCraft II» está por venir. **A.C.G.**


El merodeador Zerg ha vuelto. Por fortuna los Protoss cuentan con el Disruptor, armas que usan enormes picos de energía.

LOS PROTAGONISTAS DE LA ÉPICA FINAL DE «STARCRAFT II»

Con Kerrigan y el enjambre Zerg desaparecidos, Raynos intentando recomponer la civilización Terran asolada por la guerra, el mal ancestral que amenaza el universo parece no tener ya ningún impedimento para arrasar toda forma de vida... ¿O no? Los Protoss se alzan como la última esperanza para detener esta amenaza, y en ellos se centra la campaña de «Legacy of the Void», aunque hay nombres propios –y no sólo Protoss– que acabarás conociendo en la parte final de la trilogía que cierra la epopeya de «StarCraft II».


Artanis: Jefe de la Armada Dorada, en su momento evitó la guerra civil en las Brood War.


Karax: Un gran ingeniero, un forjador, clave en la guerra de Artanis contra Amon.


Kerrigan: En cierto momento su presencia en «Legacy of the Void» será clave.


Raynor: Renegado, terrorista, soldado. Le han llamado de todo, hasta aliado de Protoss.


Rohana: Una conservadora, encargada de mantener la memoria de los grandes Protoss.


Vorazun: Hija de la matriarca Nerazim Raszagal, suele discutir con Artanis en el Consejo.


Zeratul: En su mano está advertir a los Protoss de la amenaza inminente.



micromanía te regala Sniper

Si te gusta la acción bélica, no te pierdas el mes que viene el juego de regalo en descarga. ¡Ahórrate 10 € con Micromanía!

El próximo mes te regalamos una novedad total de juego en descarga: «Sniper Ghost Warrior», que podrás descargar gratis de la web de juegos de FX. Un título nuevo de regalo que tiene un valor de compra de... ¡nada menos que 10 euros!

¡La guerra más realista!

Disfruta de una perspectiva diferente de la acción bélica en el papel de un francotirador que debe llevar a cabo misiones de comando tras las líneas enemigas. Infíltrate, identifica tus objetivos, apunta y fija el blanco en tu mirilla telescópica.

¡Más de 15 horas!

Juega en entornos exóticos una guerra que te tendrá pegado a la pantalla de tu PC más de 15 horas. Podrás explorar la jungla, atravesar ríos en una zodiac, realizar incursiones montado en helicóptero...

¡Un arsenal increíble!

Tendrás a tu disposición una panoplia de armas de todo tipo para poder acabar con tus enemigos y conseguir tus objetivos: minas claymore, cargas explosivas C4, fusiles de asalto AS50, M200, L96 y mucho más. Equípate y acaba con ellos.

¡Una edición de lujo!

La edición Oro de «Sniper Ghost Warrior» que te podrás descargar incluye el juego completo más varios contenidos extra, con el DLC «Second Strike», que ofrece la campaña adicional Cuentas Pendientes, más armas y una nueva modalidad de juego para Internet. ¡Más acción y totalmente gratis!

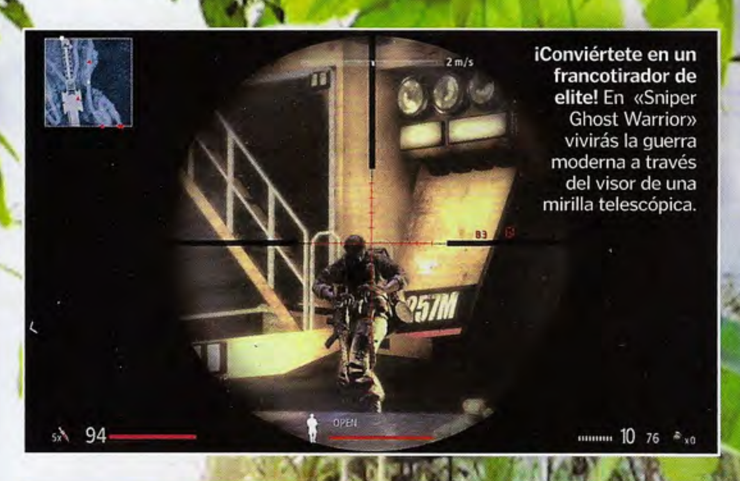
¡En la piel del héroe!

Asumes el papel de Tyler Wells, un marine de los Estados Unidos especializado en misiones de francotirador. Como tal, debes ayudar a derrocar el régimen militar de la Isla Trueno que ha acabado con la democracia en el país. ¿Podrás hacerlo?

Adi



Ghost Warrior



¡Conviértete en un francotirador de elite! En «Sniper Ghost Warrior» vivirás la guerra moderna a través del visor de una mirilla telescópica.



¡Escenarios de ensueño! Los distintos escenarios del juego te llevan a ambientes muy variados: junglas, cordilleras, ruinas antiguas...



¡Una guerra llena de escenas espectaculares! Casi como si fuera una película bélica, las cinemáticas del juego te sorprenderán.



¡Localiza a tu enemigo y planifica tu ataque! En «Sniper Ghost Warrior» no puedes atacar a lo loco. Piensa tus pasos y actúa con estrategia.

SNIPER GHOST WARRIOR EN MICROMANÍA

UNA RECOMENDACIÓN MERECIDÍSIMA

Cuando analizamos «Sniper Ghost Warrior» en Micromanía nos quedamos sorprendidos por su perspectiva sobre la guerra moderna, personalizando en un estilo muy específico de juego el mundo de la acción bélica. Un juego que, en cierto modo, revolucionó el género con un soplo de aire fresco.

Así que considerarlo como un juego recomendado a todo amante del género era algo obligado, y así lo contamos en la review que publicamos en el número 204:

-"Disfruta de un enfoque original de la acción bélica con mulitud de contenidos y en una edición de lujo".

-"Una producción de primera categoría".

-"Un estupendo trabajo de traducción y doblaje que ha hecho FX para una edición especial".

Son sólo algunos de los comentarios de la review de «Sniper Ghost Warrior», un juego de acción genial. **PUNTUACIÓN: 93**



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

ELITE: DANGEROUS

Viaja al espacio y disfruta de una vida de exploración estelar y aventuras, en un universo sin límites.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco, J. Sanz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
2/2015
Printed in Spain



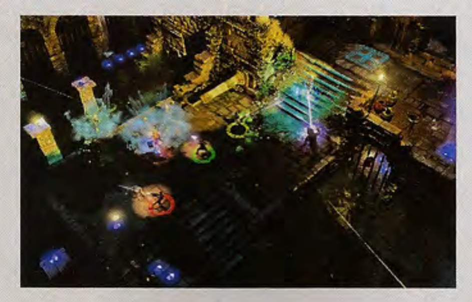
EMERGENCY 5

El mejor equipo de salvamento y emergencias se despliega en tu PC el mes que viene. Descúbrelo.



GRAND THEFT AUTO V

¿Es el juego más esperado de 2015? Veremos todo lo que la nueva entrega de la saga nos trae al PC.



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

El regreso de la aventurera más famosa del videojuego es un hecho.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.